WARHAMMER

LE JEU DE RÔLE

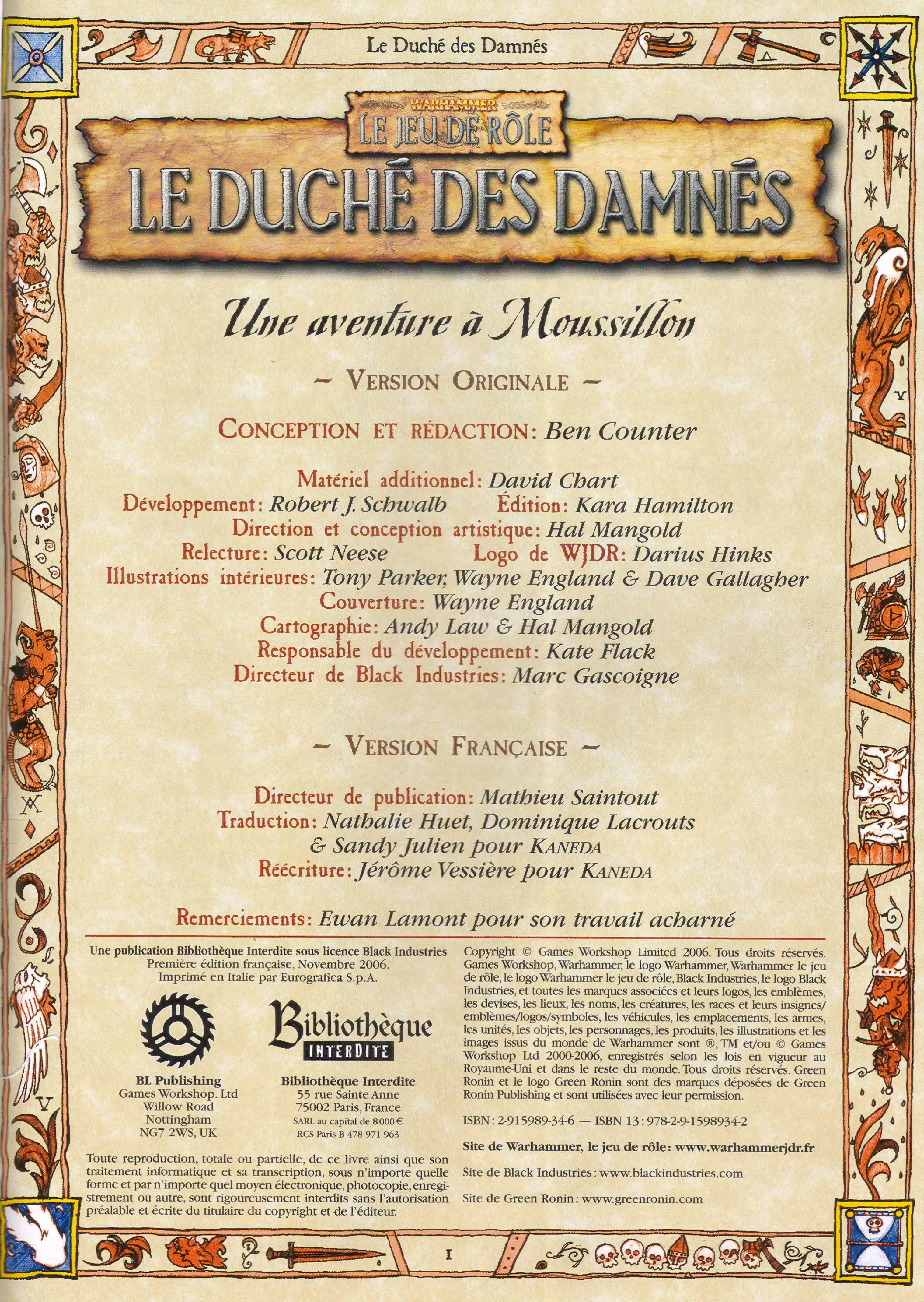
LE DUCHÉ DES DAMNÉS

Bibliothèque INTERDITE





PLAYDWARF OF SEPTEMBER 2007



Warhammer
Le Jeu de Rôle

Le Duché des Damnés

Une aventure à Moussillon

– Version Originale –

Conception et rédaction: *Ben Counter*

Matériel additionnel: *David Chart*
Développement: *Robert J. Schwalb* **Édition:** *Kara Hamilton*
Direction et conception artistique: *Hal Mangold*
Relecture: *Scott Neese* **Logo de WJDR:** *Darius Hinks*
Illustrations intérieures: *Tony Parker, Wayne England & Dave Gallagher*
Couverture: *Wayne England*
Cartographie: *Andy Law & Hal Mangold*
Responsable du développement: *Kate Flack*
Directeur de Black Industries: *Marc Gascoigne*

– Version Française –

Directeur de publication: *Mathieu Saintout*
Traduction: *Nathalie Huet, Dominique Lacrouts & Sandy Julien pour Kaneda*
Réécriture: *Jérôme Vessière pour Kaneda*

Remerciements: *Ewan Lamont pour son travail acharné*

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Black Industries
Première édition française, Novembre 2006.
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.

BL Publishing
Games Workshop. Ltd
Willow Road
Nottingham
NG7 2WS, UK

Bibliothèque INTERDITE

Bibliothèque Interdite
55 rue Sainte Anne
75002 Paris, France
SARL au capital de 8 000 €
RCS Paris B 478 971 963

ISBN : 2-915989-34-6 — ISBN 13 : 978-2-9-1598934-2

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.fr

Site de Black Industries : www.blackindustries.com

Site de Green Ronin : www.greenronin.com





~ Table des matières ~





INTRODUCTION

Le Moussillon est l'enfant perdu de la Bretonnie, la contrée du désespoir. Elle est victime d'une terrible malédiction qui rend sa terre quasi stérile, ses habitants craintifs et ignorants, et ses nobles malfaisants. Ravagé par la maladie, la guerre et l'abandon, le Moussillon est sinistre et laid. C'est d'ailleurs une contrée où les gens sains d'esprit se rendent rarement, mais quelques-uns y vont de leur plein gré, en quête de profits, de sécurité ou d'aventure. La plupart de ces hommes échouent, vaincus par la cruauté du pays et le désespoir nés de la malédiction. Cependant, il est également possible d'y remporter des victoires, car un cœur pur et une lame affilée permettent de vaincre certains des maux qui le hantent. Mais quel que soit le nombre de héros qui se rendent au Moussillon, la malédiction ne sera peut-être jamais levée, la plus grande victoire qu'on puisse y remporter étant certainement d'avoir la chance de fuir la région avant qu'elle ne prenne votre âme.

Bienvenue à Moussillon...

Ou toutes nos condoléances. Peu de régions désolées du Vieux Monde sont aussi connues pour leur mal que le Moussillon. Comparé au faste et à la splendeur des chevaliers qui consacrent leur vie à l'honneur, le Moussillon est un bourbier puant le désespoir et la mort. Là où la Dame du Lac occupe une place de choix dans les récits et chansons des bardes, le Moussillon est synonyme de villages engloutis, d'épidémies permanentes, de grenouilles, d'escargots, de limaces et d'habitants décrépits qui survivent contre toute attente.

Vous êtes toujours là ? Parfait. Car pour chaque nigaud de village, pour chaque paysan difforme qui se cure le nez, le Moussillon offre sans doute une opportunité d'aventure. En effet, c'est une région passionnante sur le point de lancer une nouvelle ère pour la Bretonnie. De nouvelles puissances en émergent, susceptibles de menacer les bonnes gens du royaume. Le mal grandit et c'est à de courageux aventuriers de repousser ces forces délétères.

Le Duché des Damnés est à la fois une aide de jeu et une aventure. Bâti sur les bases développées dans *Les Chevaliers du Graal*, cet ouvrage s'intéresse de près au mal qui menace le fabuleux royaume de Bretonnie. Et si ce guide s'attache avant tout à l'aventure qu'il renferme, il vous permettra aussi de créer vos propres scénarios.

Qu'y a-t-il dans ce livre?

Le Duché des Damnés est divisé en six chapitres. Les trois premiers renferment toutes les informations dont vous aurez besoin pour détailler le Moussillon, alors que les trois derniers présentent une aventure incroyable qui conduit un groupe de héros dans les recoins les plus pervers de cette province.

Chapitre I: Le duché perdu offre un aperçu du duché de Moussillon faisant la lumière sur l'histoire de la région et la vie quotidienne, que ce soit dans la campagne ou dans le puits corrupteur que constitue son unique cité. S'attachant à la vie, à la société, à la religion et à une sélection de PNJ, ce chapitre est le point de départ de votre séjour dans cette région désolée.

Chapitre II: Le guide du voyageur propose une description de la géographie du duché et aborde la région dans toute sa misère. Détaillant la cité et les terres qui l'entourent, ce chapitre vous offre tout ce dont vous aurez besoin pour donner vie à ce lieu décrépit.

Chapitre III: L'avènement du Chevalier Noir décrit les personnalités du Moussillon, les courants politiques majeurs et les principaux personnages du duché. Du Chevalier Noir à Geffroy le Pur, ces personnalités peuvent être des alliés d'un soir ou les ennemis d'une campagne complète.

Chapitre IV: En route pour le Moussillon marque le début de l'aventure. Nos vaillants héros sont engagés par un noble qui veut la tête d'un vilain brigand doublé d'un agitateur, qui s'est introduit dans sa demeure. Une fois en Moussillon, les personnages joueurs feront la rencontre de paysans et découvriront des intrigues qui affectent les plus humbles citoyens du duché.

Chapitre V: La ville de Moussillon emmène les personnages joueurs au cœur malade du duché, Moussillon, la capitale. Ayant glané quelques pistes lors de leur voyage, ils ont affaire à la cité et vont devoir nouer de nouveaux contacts s'ils veulent avoir une chance de mettre la main sur le fugitif.

Chapitre VI: Le Chevalier Cannibale présente l'une des plus dangereuses menaces planant sur le Moussillon et la Bretonnie. Après être tombés sur son repaire, les personnages apprennent que le Seigneur des Goules a la tête du fugitif, mais pour la gagner, ils vont devoir lui rendre un service. Arriveront-ils à se montrer plus malins que le Chevalier Cannibale ou joueront-ils un rôle dans la destruction du Moussillon et l'arrivée au pouvoir de la Goule?

LE BON PARLER BRETONNIEN

À l'oral, les Bretonniens ont tendance à utiliser le futur quand ils parlent du passé. Ce type de tournure relève du langage familier et est plutôt utilisé par la classe populaire, mais les nobles le font aussi entre amis. Les savants tentent de s'y soustraire et le simple fait d'écrire dans ce style est une forme d'ignorance. Ainsi, un Bretonnien parlant d'un incident qui s'est déroulé la veille dira :

« Eh ! L'valet d'écurie, y va dire au canasson de s'arrêter, mais l'bourrin, y va pas écouter et y va foncer au travers de l'porte. Qu'est-ce tu crois ? L'gamin va l'suivre et l'canasson va lui donner un coup de sabots. Y va avoir le bras cassé en trois et y r'viendra pas pendant des mois. J'vais faire quoi, moi ? »

Bien évidemment, les deux dernières utilisations du futur sont correctes, mais elles se fondent dans le ton général. Cette habitude tend à rendre les étrangers des plus perplexes et il n'est pas bien difficile de la jouer.





– LA LÉGENDE DE MALDRED –

Premier conte : Landouin le Juste

Écoute, voyageur, la légende de la malédiction qui s'abattit sur toute une terre et tout un peuple par suite des péchés d'une poignée de ses fils. Car en vérité, quand bien même le chevalier désavoue ce conte et la Damoiselle du Graal condamne la langue qui l'oserait raconter, c'est la main de la fine fleur de la noblesse de notre belle Bretonnie et la trahison des nobles âmes qui le reçurent en partage qui damnèrent le Duché Perdu de Moussillon. Pourtant, mon histoire ne se résume pas à la trahison de Maldred ou à la perversité de Mérovée et malheur à celui qui verra la réalité que recouvrent mes paroles.

Autrefois, en un temps immémorial, les fées demeuraient en nos terroirs et leurs œuvres y perdurent encore en testament de leurs enchantements. Mais les fées désertèrent la contrée, l'abandonnant aux hommes apeurés, assiégés par une multitude de peaux-vertes et de gobelins qui répandaient le mal alentour. En dépit de cela un homme se leva, pour qui la terre valait bien le prix d'un combat! D'innombrables couplets glorifient les prouesses de Gilles le Breton, de nombreuses ballades narrent ses assauts contre les vertes peaux et ses victoires qui rendirent les terres de Bretonnie aux hommes braves et nobles. Et nombreux sont les ménestrels qui chantèrent les louanges de ses compagnons, les plus vertueux de tous les chevaliers fors Gilles lui-même. Chacun d'eux était aussi noble dans sa conduite que féroce en la bataille, brave comme sa lame et sage comme l'aurore. Mais notre chronique n'en évoquera qu'un seul, Landouin le bien nommé, le plus beau paladin et le plus juste, dit-on, qui ait foulé le sol de Bretonnie naguère ou aujourd'hui.

Vit-on jamais homme si amoureux de la paix et qui épousât la guerre avec tant de dévotion? Vit-on jamais chevalier qui désespérât autant du sang versé et qui portât la lance et l'épée au cœur de ses ennemis avec tant de fureur? Ainsi était Landouin de Moussillon, le plus beau preux que la terre ait porté, qui s'en vint un beau jour par le val de la Grismerie pour donner sa vie à la bataille, aux côtés de Gilles. Grand et beau, doux de parole mais décidé dans l'action, aussi prompt que la venue de la nuit, sage et réfléchi, d'humeur aimable, tous attestent que Landouin était le plus parfait de tous les chevaliers qu'ait connus notre Bretonnie et qui suis-je pour prétendre le contraire?

La Chanson de Gilles, cette geste si ancienne et si longue, rapporte comment Gilles reçut la faveur d'une vision lors qu'il voyageait en forêt de Chalons. Landouin était à ses côtés; ensemble ils contemplèrent la Dame, béni soit son beau visage, montant du lac mystérieux pour leur octroyer le pouvoir de délivrer la terre de ses ennemis. La Dame, qui savait la pureté d'âme et de corps de Landouin, lui accorda sa bénédiction avec une grâce telle que nulle lame ne pourrait laisser sa marque sur lui et que nul esprit malveillant ne pourrait trouver péché par lequel le maudire.

C'est ainsi que les chevaliers du Graal furent investis de leur mission. Douze grandes batailles furent menées et douze grandes victoires remportées pour la belle Bretonnie. Toutefois, il en est une en particulier dont nous allons parler, car c'est ainsi que Landouin, le chevalier sans pareil, fut accablé d'une terrible douleur. Au grand trot de son destrier, Landouin s'en était venu de Moussillon, sa ville bien-aimée, au bord de l'onde sur la Grismerie, dans une riche vallée verte aimée des escargots, où le mal n'avait jamais pris pied. Hélas, quand Gilles et ses compagnons arrivèrent à Moussillon, Landouin fut frappé d'une immense affliction en voyant que les maléfices de la non-vie s'étaient emparé de ces lieux.

Une innombrable légion de morts nauséabonds foulait le sol de Moussillon et la Grismerie, asphyxiée par leur présence, était putride et purulente. La terre était blafarde, à l'agonie, le peuple abattu, plein d'effroi. À cette vue, nul ne fut plus affecté que Landouin. Son cœur en fut submergé de chagrin. Toute sa parentèle gisait parmi les morts, sur ses terres enténébrées et corrompues.

Y eut-il un homme plus redoutable que Landouin en cette journée? Selon certains, Baudouin de Brionne lui-même ne se montra pas si déterminé à porter le fer au cœur des rangs ennemis. Pendant un jour entier, on crut Landouin perdu au cœur de l'ost immonde qui le pressait de toutes parts comme une mer visqueuse. L'ayant perdu de vue, Gilles et ses Compagnons craignaient fort pour sa vie. Cependant, quand vint la fin du jour, Landouin réapparut tout couvert de sanie, en brandissant la tête de l'infâme sorcier qui menait cette armée. Après cela, pendant de nombreux jours, Landouin resta muet, la mine sombre, tandis que les morts qui marchent étaient repoussés dans la mer et que Moussillon était reconquise par le plus noble de ses fils.

Selon certaines chroniques, Landouin ne connut plus jamais de joie après avoir vu les tourments de Moussillon. Lorsque la Bretonnie eut enfin retrouvé son intégrité et que la Dame eut invité Gilles à ceindre la couronne, Landouin ne put savourer ce triomphe comme tous les autres compagnons. Il s'en retourna à Moussillon pour relever sa demeure, mais le duché devait à jamais rester marqué par son chagrin. Thierry, qui était son ami et l'un des compagnons de Gilles, tenta d'apaiser sa peine mais la cause était sans espoir. Nul ne sait quelle offense fut faite à son honneur, mais Landouin engagea Thierry en un duel brutal et le blessa dans la région du visage. Par la suite, Landouin quitta la cour des Compagnons. Bien des années plus tard, le mystère s'acheva tristement quand Landouin, devenu un vieillard, fut retrouvé mort dans son lit. Ses dernières années avaient été solitaires et nul ne sut dire quelles pensées avaient habité son âme. On raconte qu'il mourut d'un cœur brisé, pleurant ses amis et ses parents défunts et déplorant la gangrène qui avait infesté sa patrie.

Depuis, quel duc de Moussillon n'a lutté contre le mal qui afflige ces terres et épuise le courage de son peuple? Et lequel peut prétendre avoir réussi? Car pour chaque seigneur qui fit fleurir la vallée de la Grismerie, il s'en est trouvé un pour partager les tourments de Landouin et la laisser grise et détrempée. N'allez pas croire que c'est la langue d'un séditieux qui parle par cette bouche! Le barde que je suis ne désire point médire de la noblesse de Bretonnie, héritière de Gilles et de ses Compagnons. Mais toutes les chroniques s'accordent à affirmer que des hommes tels que Mérovée le Boucher prospèrent sur les sombres terres de Moussillon, quelle que soit la noblesse de leur naissance. Oui, Mérovée, que son nom soit maudit, qui dans les terribles jours de la peste rouge passa pour le sauveur de la Bretonnie



face à la vermine qui l'empoisonnait et qui, frappé de folie furieuse à la bataille, fut rappelé par le Roy quand celui-ci vit sa sauvagerie et sa soif de sang. Mérovée, qui massacra le Roy en duel comme un animal, qui mourut sans honneur et dont le nom reste comme une flétrissure sur le Moussillon. Cependant, voyageur, vous le savez sans doute, Mérovée n'est pas le plus abject de tous ceux qui ont occupé le trône du palais ducal de Moussillon.

Pour quelle raison la Bretonnie fut-elle frappée de cette malédiction? Elle n'a pu prendre racine dans l'âme de Landouin, au cœur aussi fort et aussi pieux que celui des meilleurs chevaliers ayant jamais vécu. Quelque scélérat l'aurait-il amenée, ourdissant le mal en un lieu caché? S'agit-il d'une souillure plus ancienne que le temps des elfes? Fut-elle engendrée par les bêtes à peau verte ou par le sorcier des morts sans repos que Landouin pourfendit? Nul ne le sait. Ni moi, ni vous, ni le sage, ni le seigneur, bien que tous sachent qu'elle croît toujours en malfaisance. Écoutez donc à présent le conte de Maldred et vous apprendrez, pour votre chagrin, comment elle peut dépraver l'âme la plus noble et quelle traîtrise peut en résulter.

Second conte : Maldred le Vil

En son palais ducal, Maldred, dernier duc de Moussillon, siégeait à la tête de la plus opulente des cours de Bretonnie. À ses côtés trônait sa dame, la ravissante Malfleur au blanc visage et au verbe mordant. Elle était renommée dans toute la contrée pour sa beauté et, selon bien des gens, avait l'oreille de son duc bien plus que pour une dame il n'est séant. Maldred éleva des demeures de marbre là où autrefois il y avait des masures, il recouvrit d'or les chapelles de la Dame et se targua d'avoir rendu la gloire à Moussillon. Pour embellir sa cour, Malfleur assembla autour d'elle des dames d'honneur d'une beauté incomparable. Bienheureux le chevalier appelé à cette cour, car nul seigneur n'offrait à ses hôtes meilleurs festins ou plus belles chansons que Maldred de Moussillon.

Vint le jour où Maldred invita la Fée Enchanteresse en personne, la priant d'honorer sa cour de sa présence. La Fée daigna accepter, car Maldred avait bâti quantité de monuments en l'honneur de la Dame, et bien des méchantes langues s'interrogèrent à haute voix: «Qui, de dame Malfleur ou de la Fée, surpassera l'autre en beauté?»

Mais hélas! Trois fois hélas! Point de beauté en cette funeste veillée. Car les mets étaient empoisonnés et la Fée Enchanteresse, sombrant dans un sommeil mortel, fut emprisonnée par les cruels maléfices de Malfleur et on sut alors que la ténébreuse dame de Moussillon était une sorcière de la pire espèce. C'est ainsi que les desseins de Maldred parurent au grand jour. Il convoitait le trône de Bretonnie et clama à tous les vents que le souverain légitime avait été délaissé par la Fée Enchanteresse. Lorsque les plus vaillants chevaliers commencèrent à douter que la bénédiction de la Dame fût encore sur la couronne, Maldred osa proférer la chose la plus vile qui ait souillé la bouche d'un chevalier, avant lui ou après. Il prétendit avoir le Graal en sa garde, confié à ses soins par la Dame, et il exigea la couronne!

Le mensonge était tellement éhonté que dans toute la contrée aucun chevalier loyal ne le prit pour vérité. On surnomma Maldred le Fou, le Vil, le Traître au Graal. Le hochet qu'il exhibait n'était qu'un bibelot enchanté par Malfleur et, alors même qu'il le brandissait du haut de ses remparts, l'armée du Roy légitime marcha sur Moussillon. Maldred s'était assuré du soutien de nombreux nobles de Moussillon qu'il avait trompés ou corrompus, ainsi que de nombreux chevaliers au cœur noir dont l'avidité de pouvoir et de richesse l'avait emporté sur leur dévotion au Code d'honneur. La cité de Moussillon fut donc assiégée de la plus terrible manière. Les chevaliers et les hommes d'armes du Roy montèrent à l'assaut avec grande vaillance mais les murailles de la cité étaient puissantes. C'est alors que, malheur des malheurs, la peste rouge frappa les amis comme les ennemis. Les cadavres jonchèrent les rues de la cité et s'entassèrent parmi les machines de siège. La mort était partout et la puanteur si grande que l'on dit que les eaux de la Grismerie n'ont jamais pu s'en purifier.

Aussi fou et cruel l'un que l'autre, Maldred et Malfleur s'enfermèrent dans le palais ducal pour y festoyer avec une gloutonnerie des plus malséantes pour un chevalier ou une dame. Nuit et jour, ils ripaillaient, dansaient et se divertissaient des chansons les plus viles de catins ordurières, pendant que la mort dansait sa gigue dans les rues de la cité. La peste rouge, la plus cruelle des afflictions, décima tout ce que la cité comptait d'hommes, de femmes, d'enfants, de chiens et même de créatures rampantes. La ville, après cela, fut connue sous le nom de Cité des Damnés. Lorsque les hommes du Roy, épuisés par la peste, parvinrent enfin à en ouvrir les portes, ils ne trouvèrent qu'un amoncellement de corps. Dans le palais ducal, vêtus de leurs plus beaux atours, gisaient les corps de Maldred, de Malfleur et de tous leurs courtisans, tombés morts au milieu de leurs danses. On dit qu'aucun d'eux ne portait les stigmates de la peste rouge et que le poison qui les tua n'était autre que le venin de la traîtrise dont leurs âmes avaient été mortellement empoisonnées.

Ainsi périrent Maldred le Félon et Malfleur la ténébreuse dame de Moussillon. Le Roy fut immensément chagriné de voir dans quel avilissement étaient tombées les vertes vallées et les belles clairières de la patrie de Landouin. Il cracha sur le sol en proclamant que la lumière de la Dame ne brillerait plus sur Moussillon. La Fée Enchanteresse, sauvée de sa prison par un jeune chevalier au cœur vaillant, joignit sa voix à ce décret; Moussillon n'aurait plus de duc et tous les duchés de Bretonnie le renieraient à jamais. Cela faisait déjà longtemps que Moussillon avait sombré dans la disgrâce et le dénuement. À présent, le duché était véritablement perdu et son blason fut retiré des armoiries de la contrée.

Mais la malédiction... Ah! La malédiction survit à tout, voyageur. Et je crains bien qu'elle ne nous survive, à vous comme à moi, car la corruption est sur ces terres et la Grismerie est à présent trop boueuse et trop viciée pour les en purger. La peste et la folie hantent ces vallées, tout autant que les bandits et les morts sans repos. Hélas, les infortunes de Moussillon ne sont pas à leur terme. On murmure qu'elles viennent tout juste de recommencer. Voyez l'armure noire, la visière baissée et le poing ganté de fer qui ont force de loi dans ces ténèbres! Oui, l'obscurité y règne en maîtresse, depuis la Cité des Damnés jusque dans les masures des miséreux. En vérité, Moussillon est bien perdue, voyageur, et si vous la cherchez c'est le trépas que vous trouverez.



– CHAPITRE I –
LE DUCHÉ PERDU

Le Moussillon ne ressemble à aucun autre duché de Bretonnie. Désavoué par le Roy et privé de son duc, il est victime de cruautés, d'injustices, de la peste, d'épidémies et de la pauvreté. L'aristocratie locale est au moins aussi corrompue que le sol fétide et les sujets nauséabonds sur lesquels elle règne. Au sein de la bonne société bretonnienne, le Moussillon est considéré comme une plaie des plus vilaines, qui défigure le royaume de la belle Dame du Lac. Le duché est rarement un sujet de conversation et uniquement utilisé en guise de juron ou pour désigner tout ce qui est vicié, dégoûtant et dégradant. Ceci dit, cette répugnance n'est pas due qu'aux champs puants et aux paysans ayant un fort degré de consanguinité ; le Moussillon donne à chacun une idée de ce que pourrait être l'ensemble du pays sans la Grâce de la Dame. Le Moussillon rappelle à chacun, y compris à vous qui lisez cet ouvrage, que la damnation n'est jamais bien loin. Poursuivez votre lecture, noble aventurier, le Duché Perdu a bien des secrets à vous révéler…

LES HABITANTS DU MOUSSILLON

Le fossé entre nobles et roturiers, qui est d'actualité dans toute la Bretonnie, définit les communautés en Moussillon. Il y est même beaucoup plus prononcé car les paysans y sont miséreux, vivant dans les masures de villages marécageux, le long de la Grismerie, ou regroupés contre l'enceinte en ruine de la cité. De leur côté, les nobles règnent sur leurs minuscules fiefs avec un absolutisme qu'on retrouve rarement chez les seigneurs des autres duchés, sans oublier qu'ils ont de fâcheux penchants pour la cruauté et le despotisme. Le Moussillon étant privé de duc, les nobles ne rendent de comptes à aucune autorité et sont donc libres de traiter les paysans comme bon leur semble. Beaucoup abusent de leurs privilèges d'autant que le duché semble salir leur âme, les poussant vers la cruauté et souvent la folie, voire pire encore. Un noble puissant a fait son apparition en Moussillon ; il se fait appeler le Chevalier Noir et semble gagner le soutien des autres nobles du duché. S'il parvient à lever une armée constituée des bandits, des paysans et de créatures moins recommandables encore du Moussillon, il pourra faire du duché une formidable base d'opérations d'où défier le trône de Bretonnie.

Les paysans moussillonais sont incultes, isolationnistes et méfiants. Ils sont porteurs de nombreuses maladies, dont la terrible peste rouge, au point qu'un Cordon Sanitaire a dû être mis en place après l'affaire du Faux Graal, ses gouverneurs étant chargés de tenir les paysans à l'écart des duchés voisins. En réalité, très peu de paysans moussillonais ont quitté leur village natal, la communauté la plus proche étant souvent comparable à un continent inexploré en ce qui les concerne. Cet isolement explique la méfiance extrême dont ils font naturellement preuve à l'égard des étrangers, au point qu'ils en portent les stigmates physiques. Un paysan qui n'a pas une bosse ou un regard étrange est considéré comme un homme difforme dans la plupart des villages, où même les plus jolies jeunes filles ont des oreilles de taille différente ou des doigts en trop. Presque tous les paysans du duché vivent dans une misère sans nom car ils ont rarement l'occasion de faire du commerce et de devenir marchands, les rares opportunités étant canalisées par les criminels.

L'agriculture du Moussillon est pitoyable car le duché n'est rien de plus qu'un vaste marécage alimenté par le cours paresseux de la




Grismerie. La plupart des paysans arrivent donc tout juste à cultiver de quoi vivre. Parmi toutes les ressources disponibles dans le duché, grenouilles, escargots, limaces et autres mollusques gluants sont les plus courants. Grenouilles et escargots constituent les mets les plus raffinés auxquels les paysans auront jamais accès, et la chasse à ces animaux est un passe-temps fort prestigieux dans bien des villages. D'après une très vieille coutume, un seigneur du Moussillon est propriétaire de tous les escargots et grenouilles de son fief. Être le maresquier principal d'un seigneur est l'une des meilleures places auxquelles puisse prétendre un paysan. En plus du prestige associé à ce type d'activité, les paysans s'amusent aussi à recouvrir les arbres d'adhésifs puissants pour capturer les oiseaux qui se posent sur les branches, faisant d'eux des proies faciles qu'il suffit ensuite d'aller cueillir. Du coup, de nombreux arbres du Moussillon sont recouverts d'un épais vernis noirâtre et des signes d'une telle chasse : des paires de pattes brisées et ensanglantées encore prises dans la colle là où les manants ont sévi.

La cité de Moussillon, qui est pourvue d'une enceinte et qui constitue assurément la plus importante communauté du duché, abrite une population composée de mendiants, de déments et de criminels. Le Moussillon n'ayant plus de duc et le siège de celui-ci ayant toujours été le palais ducal de la ville, la cité est privée d'autorité gouvernementale et livrée à l'anarchie, ce qui en a fait le cœur de la principale industrie de la province, la contrebande. Dès lors qu'une embarcation arrive à se glisser entre les navires bretonniens qui patrouillent le long de la côte ouest du royaume, elle peut aisément se rendre jusqu'à Moussillon. Des biens de contrebande de toutes sortes entrent en Bretonnie par le Moussillon, avant d'être envoyés vers des ports sûrs d'Estalie ou de l'Empire. La majorité de ces marchandises échappent ainsi aux taxes et restrictions habituellement exercées par les cités respectueuses des lois. De nombreux marchands font passer leurs biens par le Moussillon, les corporations qui dominent le commerce bretonnien étant furieuses en raison des taxes qui leur échappent. D'autres types de biens sont carrément illégaux (butins de pirates, poisons, textes interdits et prisonniers). Mais qu'elles soient légales ou non, les marchandises passent par les docks de Moussillon où des gangs luttent pour offrir leur protection aux navires en échange de sommes coquettes extorquées aux équipages (qui restent malgré tout inférieures aux taxes et frais prélevés dans le reste du pays). Les durs qui tiennent les docks constituent une partie de la population. Le reste est composé de paysans qui vivotent dans les quartiers de la ville réduits en ruines par le siège, et de déments qui errent dans les rues en quête de nourriture ou délirent au sujet d'horreurs surnaturelles. Une petite minorité des habitants de la ville tient des échoppes clandestines qui vendent des articles louches, qu'il s'agisse de poisons, de textes frappés du sceau de l'anathème ou d'ingrédients magiques récoltés auprès de monstres obscurs, mais ils choisissent alors avec soin leurs clients. Globalement, la ville est extrêmement dangereuse, si bien que seuls les criminels et les fous décident d'y vivre.

Le duché de Moussillon est également bourré de hors-la-loi et de bandits, l'absence d'autorité locale en faisant un endroit parfait où se cacher quand on est en cavale. Ces hommes trouvent des emplois auprès des nobles cruels qui les utilisent pour terroriser les paysans et faire appliquer leurs lois brutales ou étranges. Cependant, le Moussillon est loin d'être un sanctuaire pour les criminels qui doivent affronter maladies, nobles draconiens et autres tueurs endurcis s'ils ne veulent pas perdre la vie. Et le Duché Perdu abrite bien d'autres dangers, et pas des moindres, comme les morts sans repos. Depuis l'ère de Landouin, le Moussillon n'a jamais su se défaire des morts-vivants, et avec l'affaire du Faux Graal et les charniers qu'elle a engendrés, la situation ne s'est pas arrangée puisque ces monstres hantent même les recoins les moins peuplés du duché. Les monstres des marais, les groupes de mutants et d'hommes-bêtes déchaînés et les gouverneurs zélés du Cordon Sanitaire font également de parfaits tueurs.

Enfin, il n'est pas rare qu'un chevalier de la Quête vienne chercher l'aventure ou quelque révélation en Moussillon. Le duché est un véritable affront à la Dame et nombreux sont les maux qui parsèment la voie menant au Graal. Bien des chevaliers de la Quête ne sont jamais revenus du Moussillon et certains y sont encore, maudits et condamnés à faire corps avec le mal qu'ils étaient venus combattre. Mais il y a toujours un chevalier pour franchir le Cordon Sanitaire et venir à la rencontre de son destin. Beaucoup poussent le Roy à appeler une guerre sainte contre le Moussillon et à envoyer des milliers de chevaliers errants enthousiastes nettoyer la province. Dans l'attente, les chevaliers de la Quête solitaires se chargent de débusquer le mal qui hante le cœur du duché et donnent leur vie pour cette cause.

SOCIÉTÉ

L'ensemble de la société moussillonaise est conforme au reste de la Bretonnie, du moins si on la regarde dans un miroir des plus mal polis. D'un point de vue théorique, les paysans prêtent allégeance à leur seigneur et lui versent une grande partie de ce qu'ils produisent, celui-ci leur offrant en échange sa protection tout en prêtant allégeance au duc. Cependant, ce système est tombé en miettes au Moussillon. La province ne produit pas grand-chose et les chevaliers en viennent souvent à engager des brigands et à se livrer à des activités peu chevaleresques, comme prendre une part des produits de contrebande qui circulent sur les routes et les voies navigables. Mais il n'y a plus de duc du Moussillon depuis deux siècles, et sans duc, les chevaliers n'ont personne vers qui se tourner. Beaucoup ne font plus montre de la moindre once d'honneur et règnent sur leur fief avec une grande cruauté, sans se soucier du bien-être de la paysannerie.

L'autre division majeure de la société bretonnienne, le fossé qui sépare hommes et femmes, n'est pas aussi prononcée en Moussillon. C'est principalement dû à l'extrême pauvreté et à l'isolement de certaines communautés, parmi lesquelles figurent certaines cours de nobles. Les paysans du Moussillon n'ont tout simplement pas le choix, les femmes doivent participer aux tâches les plus difficiles et désagréables (même si le travail des maresquiers est une affaire d'hommes). De même, sans autorité pour faire appliquer le code chevaleresque, de nombreux nobles du duché oublient que les femmes sont sujettes à la règle de la courtoisie et ne les protègent pas. Les lois ayant trait aux successions et au comportement sont sujettes à mutation, si bien qu'une noble dame peut parfois devenir l'héritière, même si elle a des frères cadets, ou mener ses propres affaires, détenir des biens et prendre les armes d'une manière qui n'est habituellement pas permise. Bien que la plupart des femmes doivent se déguiser en hommes pour mener des affaires relevant de la gente masculine, les exceptions sont nombreuses et ne relèvent pas toujours du domaine de l'étrange au Moussillon.

Les seigneurs du Moussillon demeurent les mécènes des ménestrels, des musiciens et des artistes capables d'embellir leur cour, mais ils offrent aussi l'hospitalité aux autres seigneurs. Le Moussillon manque d'artistes et de poètes, aussi n'est-il pas rare qu'un courtisan de talent soit retenu prisonnier pour éviter qu'il ne fuie sous des cieux plus cléments de Bretonnie. Souvent, la cour de ces seigneurs est aussi isolée que les villages les plus arriérés, les courtisans étant regroupés dans un donjon glacé, à l'écart des villageois maladifs et coupés de leurs proches qui, eux, ne résident pas au Moussillon. Bien






des jeunes filles de Bretonnie qui ont été offertes en mariage à des seigneurs du duché n'ont par la suite plus jamais donné signe de vie. De même, bien des jeunes chevaliers ont offert leur lance à un seigneur de passage sans savoir qu'il venait du duché perdu, se sentant ensuite obligés de suivre leur nouveau suzerain en Moussillon d'où il est peu probable qu'ils reviennent.

LOI ET ORDRE

L'absence de duc signifie que les lois dépendent essentiellement des caprices des nobles. Les cours ne sont donc pas surveillées par le duc et la justice entre nobles se résume à celui qui saura intimider ou terrasser son adversaire. La justice entre paysans est tout aussi aléatoire, et il n'est pas rare qu'un noble malicieux ou cinglé fasse cuir à feu doux les manants qui oublient de lui souhaiter son anniversaire. S'il existe autant de lois que de nobles, certains actes sont des crimes dans l'ensemble du duché. Par exemple, les braconniers (nous parlons là de chasseurs de grenouilles et d'escargots…) sont habituellement empalés. En effet, « chasser » illégalement dans le marais d'un noble est un crime contre le principe d'autorité qui frise la rébellion.

Cependant, les nobles font rarement appliquer les lois dans les villages, sauf si elles sont en rapport avec des actes de rébellion ou de braconnage. Chaque village a ses coutumes, généralement saupoudrées de diverses superstitions. Les individus qui cherchent à introduire des maladies au sein de la communauté sont habituellement envoyés au bûcher, et une femme qui s'enfuit pour épouser un homme d'un autre village a toutes les chances de finir noyée dans les villages les plus reculés. Les hommes les plus âgés d'un village (ceux qui ont plus de trente ans) décident généralement des sanctions à appliquer. Ceci dit, les paysans sont également connus pour s'emparer de leurs fourches et de leurs couteaux pour rendre justice eux-mêmes quand un crime est particulièrement contraire à leur morale.

On trouve aussi au Moussillon des procès animaliers. Pour une raison ou une autre (nul ne s'en souvient plus), les paysans ont pour tradition d'accuser divers animaux de crimes avant de les inculper, de les juger et de les exécuter. Bien qu'il soit relativement rare, le procès animalier est un événement majeur dans l'histoire de la communauté, dont la nouvelle arrive parfois aux oreilles d'autres villages. Les animaux sont souvent accusés de crimes qui ne laissent aucune trace physique, la sorcellerie étant le plus courant, sans oublier les crimes qui « sèment les germes de la peste » et qui « alimentent des pensées immorales ». Les charges particulièrement douteuses, comme la bigamie et la sédition, ne sont pas rares. Les poulets sont souvent les accusés, tout comme les chats, les chiens et même les porcs pour les villages qui en ont un. En fait, de nombreux procès de porcs résultent de villageois jaloux du seul cochon domestique du village, qui est un véritable symbole de statut social, de richesse et de prospérité.

Les animaux originaires d'autres duchés ou de l'étranger ne sont pas à l'abri de telles poursuites. Des récits traitent des chevaux de voyageurs pendus par des villageois craintifs qui n'avaient jusqu'alors jamais vu de cheval et qui, après les avoir pris pour des monstres, ont décidé de les exécuter. De même, un compte rendu historique parle du petit singe d'un marin qui finit sur une plage à la suite d'un naufrage, où il fut mené au bûcher par les premiers paysans qui le découvrirent, persuadés qu'ils étaient qu'il s'agissait d'un espion des forces du mal. Dans tous les cas, grenouilles et escargots sont à l'abri de la loi et la plupart des paysans trouveraient ridicule de vouloir accuser un tel animal.

RELIGION

Le culte de la Dame est d'actualité au sein de la noblesse du Moussillon, les chapelles qui lui sont consacrées étant courantes dans l'enceinte des châteaux des chevaliers. Cependant, sans la présence d'un duc et de Damoiselles du Graal, bien des aspects du code chevaleresque ont été mis au placard. Par exemple, de nombreux nobles engagent des mercenaires parmi les brigands et les électrons libres de la province, allant parfois jusqu'à employer des armes de manant comme les armes à poudre qui finissent sur les docks du duché. Certains se conforment encore aux volontés de la Dame, mais ils sont de moins en moins nombreux parmi l'aristocratie.

Au sein de la paysannerie, la religion est un véritable écheveau de superstitions variant d'une masure à l'autre, et encore plus d'un village à son voisin. Parmi les croyances les plus répandues, on enterre les morts face contre terre, on épargne les escargots à la coquille blanche, on ne quitte jamais le village dans lequel on est né, on laisse de la nourriture en guise d'offrande à l'orée du bois, on danse autour d'une grande effigie de cochon en feu à chaque solstice d'hiver et les mamelons supplémentaires sont des signes de chance. Les superstitions sont aussi nombreuses qu'étranges et ceux qui ne les respectent pas ne peuvent être que des étrangers. Dans les cas les plus extrêmes, on risque d'être banni ou victime de la justice populaire quand on ne les observe pas.

Les habitants du Moussillon rendent hommage aux autres dieux du Vieux Monde, mais généralement de manière déformée ou obscure. Par exemple, on trouve un temple de Manann sur tous les docks du duché, mais ils sont consacrés à un aspect violent et cruel du dieu qui coule les navires par plaisir et rit face aux gargouillis des marins qui se noient. De nombreux paysans ont déjà entendu parler de Shallya, mais la plupart de ses prêtres étant morts lors de la dernière épidémie de peste rouge, ils ne connaissent pas grand-chose d'elle et les rites qu'ils pratiquent n'ont rien à voir avec le culte de la déesse. Taal et Rhya sont souvent identifiés parmi certaines des créatures légendaires qui parcourent les marais et forêts du duché, que les paysans tentent d'apaiser en leur offrant de la nourriture pour que la terre continue de produire le peu qu'elle leur offre chaque année. Enfin, la Dame apparaît dans le folklore de la province. Elle est l'objet de serments et on fait appel à elle durant les mariages et les enterrements. Cependant, il n'existe pas de véritable religion organisée en Moussillon, les pratiques qu'on y trouve relevant plus des histoires de grenouillères que des déclarations de prêtres.












DANGERS



Pour de nombreux paysans moussillonais, les étendues marécageuses qui séparent les villages sont des contrées inexplorées, au même titre que les nations étrangères. Il y a toutefois une bonne raison à cela : le Moussillon est une province dangereuse ! De nombreuses menaces planent sur le Duché Perdu, les bandits humains n'étant que l'une d'elles.



Les morts-vivants

Les morts sans repos hantent le Moussillon depuis l'ère de Landouin. Dans l'ensemble, il s'agit de zombies errants, des morts de la peste réanimés par le pouvoir de la malédiction qui pèse sur le duché. Ces créatures sauvages se nourrissent des voyageurs imprudents mais assiègent aussi les villages de paysans. Étant donné l'anarchie qui règne et les réserves abondantes de cadavres que renferme le duché, il n'est pas étonnant que de vils nécromanciens fassent parfois surface et s'entourent de groupes de zombies. Une manifestation de la malédiction du Moussillon veut que les zombies non contrôlés ne s'effondrent pas mais continuent d'errer (se contentant normalement de dévorer ce qui leur passe sous la dent et de marmonner des propos incohérents). Même les plus petits nécromanciens ont donc de nombreux zombies sous la main.

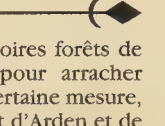
Les villages les plus sinistres sombrent parfois dans la dégénérescence absolue et deviennent les sanctuaires de goules, des créatures jadis humaines qui se sont nourries de la chair de leurs semblables. Ces lieux deviennent des nids à morts-vivants, leur présence étant l'une des rares choses qui puissent réunir les paysans des autres villages, qui marcheront alors en brandissant leurs fourches et leurs tisons pour livrer les morts-vivants aux flammes.

D'aucuns prétendent que l'on trouve aussi des morts-vivants au sein de l'aristocratie du duché, mais c'est une autre histoire.

Les skavens

Les hommes-rats sont aussi courants en Moussillon que dans le reste du monde. Certains usent de maladies et de poisons pour déclencher des épidémies au sein de la population, aussi n'est-il pas étonnant qu'ils s'intéressent au Moussillon, qui a été ravagé par la peste rouge à deux reprises et reste une province très infectieuse. Cependant, les maladies y occupent une place telle que les skavens peuvent difficilement aggraver la situation. En fait, ils voient le Moussillon comme une sorte de laboratoire, étudiant la façon dont les maladies se propagent et les effets de la peste rouge sur la population. Les rares humains qui comprennent les skavens imaginent que ces derniers ont créé la peste rouge, mais nul n'en est sûr.

Les hommes-bêtes



Des hardes d'hommes-bêtes vivent au cœur des noires forêts de Bretonnie, s'aventurant de nuit dans les marais pour arracher quelques proies aux masures des paysans. Dans une certaine mesure, ils ne sont pas différents des hommes-bêtes de la forêt d'Arden et de la Drakwald. Cependant, de nombreux villages du Moussillon ont conclu des pactes avec ces créatures, leur offrant leurs enfants en échange de leur protection contre les bandits ou de l'aide contre les villages rivaux. Le phénomène est rare, mais il est récurrent dans les récits d'épouvante que racontent les grenouillères désireuses d'effrayer les vilains enfants.

Les créatures des marais

Si l'ensemble du Moussillon est constitué de marais infestés d'escargots, on y trouve aussi des créatures endémiques à la vallée de la Grismerie. Lentes, fortes, malodorantes et sans doute intelligentes, ces créatures sont quasiment indiscernables des débris marécageux tant qu'elles ne bougent pas. Étrangement, plutôt que de faire partie des dangers des marais, les « hommes gris » passent pour les protecteurs des régions sauvages auxquels il ne faut pas faire de mal, et qui divulguent parfois leur sagesse aux maresquiers les plus talentueux.



MOUSSILLON, CHRONOLOGIE

CALENDRIER IMPÉRIAL/BRETONNIEN

975/-3 Landouin de Moussillon se joint à Gilles de Bastogne et Thierry de Lyonesse pour combattre les peaux-vertes qui attaquent Bastogne.

976/-2 Landouin est béni par la Dame du Lac alors qu'il se repose dans la forêt de Châlons, devenant ainsi l'un des premiers chevaliers du Graal aux côtés de Gilles et de Thierry.

978/0 Neuvième grande bataille de Gilles l'Unificateur (et victoire de Landouin). Gilles et ses Compagnons fondent sur une armée de morts-vivants qui a envahi le Moussillon. Landouin s'enfonce seul au sein de la horde et terrasse le nécromancien qui en est à la tête, pendant que ses Compagnons chargent la horde et la réduisent en pièces.

979/1 Gilles achève l'unification de la Bretonnie et Landouin devient le premier duc de Moussillon.

995/17 Mort de Gilles le Breton.

1003/25 Landouin et Thierry s'affrontent en duel pour une affaire depuis oubliée et sujette à bien des conjectures. Landouin blesse Thierry et ne réapparaîtra jamais à la cour des Compagnons.

1045/67 Mort de Landouin.

1813/835 Une grande épidémie de fièvre rouge balaye la Bretonnie. Dans son sillage, les skavens sortent de terre pour assiéger Brionne et Quenelles. Le Moussillon prend la peste de plein fouet, mais le duc Mérovée et ses chevaliers y échappent. Ils participent alors à la défaite des skavens.

1814/836 La folie du duc Mérovée. Lors d'un banquet, le duc devient fou et défie le Roy en duel. Il le tue et boit son sang. Suite au carnage, le Moussillon est envahi et le nord de la province est intégré au duché du Lyonesse. On dit même que l'annexion est davantage motivée par la rivalité qu'entretiennent les deux duchés que par l'atrocité qu'a commise Mérovée. Le Moussillon sombre rapidement dans la misère et ne s'en remettra jamais.

1994/1016 En cette année, il est dit pour la première fois que l'on a perdu la trace de l'emplacement du tombeau du duc Mérovée. Des chevaliers de la Quête entreprennent de le retrouver, mais nul n'y parvient.

2091/1113 La fabuleuse Grande Truie de la Grismerie naît. Il s'agit du plus gros cochon domestique ayant jamais honoré le Moussillon de sa présence. La nuit de la Truie est encore célébrée pour commémorer cet événement.

2297/1319 L'affaire du Faux Graal. Le duc Maldred et son épouse, Malfleur, emprisonnent la Fée Enchanteresse, accusent le Roy et prétendent détenir le véritable Graal. Le Moussillon est une fois de plus disgracié et le Roy conduit son armée jusqu'à la capitale du duché, qui est assiégée.

2300/1322 La fièvre rouge frappe de nouveau, faisant des ravages dans les rangs des deux armées et tuant un grand nombre de paysans du Moussillon. Le siège prend fin avec la mort de tous les défenseurs et le Roy pénètre dans la cité qui n'offre plus la moindre résistance. Maldred et Malfleur sont retrouvés morts dans le palais ducal, parmi les restes de leurs festivités. Le Moussillon est déclaré perdu et le Roy ne désigne pas de nouveau duc.

2450/1472 La chapelle du Graal de Pied-de-Cochon, la plus grande du duché, est assiégée par une importante horde de morts-vivants. Une fois la horde dispersée, toutes les Damoiselles du Graal ont disparu et on craint qu'elles aient été dévorées par les morts sans repos. La chapelle ne sera jamais reconstruite.

2458/1480 La bataille des Marées. Une grande flotte de bateaux pirates est poussée sur la côte du Moussillon par une marée exceptionnelle. Elle y est piégée et coulée par la Marine bretonnienne. Il s'agit de la plus importante bataille navale qui s'est jamais déroulée au large du Moussillon.

2479/1501 Nicolette d'Oisemont est reconnue coupable de sorcellerie et de meurtre suite à la disparition de la fille du duc du Lyonesse. Elle est condamnée à être enfermée vivante dans sa demeure de l'est du Moussillon.

2500/1522 Louen Cœur de Lion est couronné Roy de Bretonnie. Il s'intéresse aussitôt au « problème moussillonais », renforçant le Cordon Sanitaire et aidant les ducs de Lyonesse et de Bordeleaux à patrouiller leurs frontières.

2517/1539 Première apparition du Chevalier Noir, Malbaude, qui se serait montré à la cour d'Aucassin.

2519/1541 Des grenouilles mortes tombent du ciel dans l'est de la vallée de la Grismerie. C'est là un mauvais présage qui provoque beaucoup d'émoi parmi la paysannerie.

2521/1543 Un groupe de chevaliers apparaît lors d'une bataille menée contre des pillards norses près de L'Anguille. Leur étendard porte le blason d'un serpent or sur champ sable. Ils partent au beau milieu de la bataille, sans fournir la moindre explication, et nombre de courageux chevaliers sont tués aux mains des berserks norses.

2522/1544 Le Roy rassemble son armée et beaucoup pensent qu'une guerre sainte est sur le point d'être déclarée contre le Moussillon et le Chevalier Noir.



– CHAPITRE II –
LE GUIDE DU VOYAGEUR

Le Moussillon est l'un des plus petits duchés de Bretonnie et se situe sur la côte ouest du royaume. Il est adjacent aux duchés de Lyonesse au nord, de Gisoreux et de la forêt d'Arden à l'est, et de Bordeleaux à l'ouest. À l'origine, il était beaucoup plus vaste, mais la moitié nord, la plus fertile, fut annexée par le Lyonesse dont le duc y avait conduit une armée pour venger la mort du roi aux mains de Mérovée. Les faits remontent à six siècles, mais certaines familles de Lyonesse et de Moussillon semblent encore contrariées par cette division, le ressentiment étant toujours exploité par des agitateurs des deux côtés de la frontière.

Sous l'ère de Landouin, le premier duc de Moussillon, le duché était aussi resplendissant que les autres provinces de Bretonnie. En tout cas, ce n'est malheureusement plus le cas aujourd'hui. La terre est pauvre et marécageuse, ses forêts sont froides, humides et lugubres, et même le temps est généralement médiocre malgré les latitudes sous lesquelles se trouve le duché. De nombreuses zones adjacentes à la Grismerie ne sont que marais infranchissables et même les régions les plus élevées, du côté du Lyonesse, ne sont guère propices à l'agriculture, car nues ou recouvertes de rocaille. La région la plus fertile se situe au nord-ouest, où la forêt d'Arden empiète sur les terres du duché, mais rares sont les paysans qui s'y installent en raison du grand nombre de monstres affamés qui y vivent. La côte est rocailleuse et souvent traîtresse, à l'exception notable du port naturel sur lequel se tient la cité. Certains des groupes de bandits les plus organisés attirent les navires en approche sur les côtes rocheuses en créant de fausses balises, puis attendent que les marchandises (et les corps) viennent s'échouer sur la plage avec la prochaine marée.

Le Moussillon est défini par deux principales caractéristiques. La première est la Grismerie, l'ensemble du duché étant sis au sein de sa vallée, le fleuve serpentant quant à lui lentement jusqu'à la mer. L'autre est la cité de Moussillon, une ville solide pourvue d'une enceinte qui protège le port naturel que forme l'embouchure de la Grismerie. La cité fut considérablement embellie sous l'ère du duc Maldred, mais elle ne fut jamais rebâtie après le siège, ce qui explique que beaucoup de quartiers sont en ruine. La cité est la plus importante communauté du Moussillon et sans doute la seule ville du duché qui serait défendable si le Roy Louen décrétait une guerre sainte contre le duché.

Tout comme dans le reste de la Bretonnie, on trouve de nombreux châteaux forts et redoutes dans l'ensemble du duché. Le château Hane est l'un des plus remarquables. Il s'agit d'une forteresse qui domine l'un des rares ponts en pierre qui enjambent la Grismerie. La tour d'Alsace est aussi un point de repère remarquable. C'est une haute tour penchée située dans le nord de la province qui attirerait d'étranges lueurs et autres présages. Le château Oisemont a été bâti sur des fondations elfiques, mais malgré sa beauté, tout le monde l'évite depuis qu'il a été muré et que sa maîtresse y a été enfermée pour crime de sorcellerie. Bien que certains des châteaux du Moussillon constituent de formidables fortifications ou de magnifiques palais féeriques, la plupart sont délabrés et quelques-uns ont été complètement abandonnés, livrés aux animaux et à la végétation.

LA CITÉ DES DAMNÉS

Bâtie sur le site d'une belle cité elfique et aujourd'hui livrée à la misère et l'anarchie, la cité de Moussillon est un concentré de pauvreté, de crime et de dépravation. Selon les normes bretonniennes, c'était une grande ville prospère il y a deux siècles, le palais ducal sis en son cœur et entouré d'une puissante enceinte datant de l'ère de Landouin. Sa gloire passée apparaît encore dans les splendeurs du palais et des demeures de certaines des plus riches victimes de la fièvre, mais des quartiers entiers sont en ruine et abandonnés, des amas de taudis abritant les miséreux qui craignent trop la cité pour y passer leurs nuits. La plupart de l'activité se concentre autour des docks, où des navires ne battant aucun pavillon vont et viennent, habituellement sous le couvert de la nuit, et où un mot de travers peut vous coûter la vie.

La cité est divisée en plusieurs quartiers, souvent coupés les uns des autres par des zones en ruine et hantées. Certains sont aussi traîtres que les forêts infestées de monstres et tous partagent des maux communs : la violence criminelle et la maladie.

Les collines du Charnier

La population de la ville périt entre 1319 (2297) et 1322 (2300), lorsqu'elle fut assiégée par les forces du Roy. La fièvre rouge balaya presque toute la population du duché. Et quand la maladie eut terminé son œuvre, les morts furent rassemblés dans les rues. Plutôt que de les laisser pourrir sur place et de souiller davantage l'héritage de Landouin, le Roy ordonna que les corps des habitants et des victimes de la fièvre de son armée fussent inhumés au sein de fosses communes, en dehors de la cité. Les collines du Charnier en sont le fruit. Il s'agit de petites buttes de terre qui recouvrent les fosses. Deux siècles après les événements, elles témoignent encore de l'ampleur des souffrances que causa la fièvre rouge.

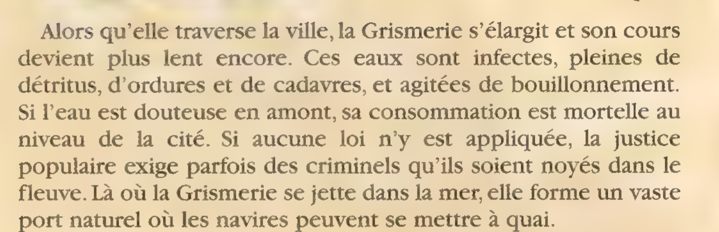
Les morts de la peste sont toujours enterrés près des collines, de nouvelles fosses étant creusées régulièrement. Le sol est donc particulièrement souillé et le simple fait de respirer l'air des environs peut être mortel. Certains des morts sont réanimés sous forme de zombies, alors que des goules cherchent les cadavres frais afin de les dévorer. Bien que les collines se trouvent juste en dehors de la ville, mieux vaut être accompagné et pourvu d'une bonne dose de chance si l'on veut s'y aventurer. En plus des obsèques collectives, il y a de nombreuses raisons de se rendre dans les collines. Premièrement, bien des morts sont enterrés à la hâte et l'épidémie de peste rouge de 1319 emporta des nobles comme des pauvres. Cela signifie que de nombreux corps ont été inhumés avec bourses et bijoux, ce qui fait des collines l'une des rares sources de trésors de la province. Des nobles de toute la Bretonnie offrent des récompenses pour qu'on leur rapporte des objets qui y sont enterrés, à la suite de la mort de l'un de leurs proches. Nul ne sait si un trafiquant de cadavres a déjà touché une telle récompense, mais si tel est le cas, il a sans doute gagné plus d'argent qu'il n'aurait jamais pu en espérer en Moussillon.

La porte Sud

La porte Nord étant en pièces et hantée par des zombies des collines du Charnier, tous les gens qui entrent à Moussillon empruntent la porte Sud. Elle est de conception elfique et a conservé sa grandeur d'origine malgré les dizaines de masures qui sont regroupées autour d'elle. Toute une communauté de miséreux s'est développée autour de la porte, vivant de mendicité et de vol, commerçant parfois avec les gens qui vont et viennent.

La porte Sud est un lieu lugubre peuplé de paysans qui n'ont même pas le droit de chasser dans les marais, et c'est l'endroit par défaut où vivent ceux qui, par superstition ou par peur, ne souhaitent pas passer leurs nuits dans la ville. Les voyageurs qui arrivent par la porte Sud risquent donc d'être embêtés à chaque coin de rue par des mendiants leur demandant de quoi manger et des coupe-jarrets désireux de les délester de leur bourse.

La Grismerie



Alors qu'elle traverse la ville, la Grismerie s'élargit et son cours devient plus lent encore. Ces eaux sont infectes, pleines de détritus, d'ordures et de cadavres, et agitées de bouillonnement. Si l'eau est douteuse en amont, sa consommation est mortelle au niveau de la cité. Si aucune loi n'y est appliquée, la justice populaire exige parfois des criminels qu'ils soient noyés dans le fleuve. Là où la Grismerie se jette dans la mer, elle forme un vaste port naturel où les navires peuvent se mettre à quai.

Le quartier de la Chapelle

La plupart des bâtiments habitables de la cité se trouvent dans le sud-ouest de la ville, autour de la chapelle du Graal construite par Maldred, sur la rive sud de la Grismerie. Les demeures y sont modestes et délabrées. Il s'agit souvent de grandes propriétés découpées et en ruine, mais peu de menaces inhumaines planent dans les rues. Enfin, le puits de la place de la chapelle du Graal est la seule source d'eau potable sûre de la ville (et peut-être du duché). Il arrive même que des étrangers en boivent sans la faire bouillir et n'en meurent pas. Presque tous les habitants du quartier de la Chapelle font un voyage quotidien au puits pour y prendre de l'eau et la rapporter chez eux. Une milice autoproclamée protège le puits avec le soutien du clergé de la chapelle.

La chapelle du Graal est belle et somptueuse, peut-être trop ornée pour rendre un humble hommage à la Dame. Couverte de gargouilles et de fresques dépeignant les Compagnons de Gilles et leurs douze grandes batailles, la chapelle est une merveille comparée au reste de la cité. Seule la patine noire due aux fumées du siège et les mendiants maladifs mourant sur ses marches suggèrent qu'elle se situe bien au cœur de Moussillon. À l'intérieur, la chapelle a été débarrassée de ses statues, meubles et parures, mais elle est impressionnante avec ses puits de lumière pâle tombant entre les colonnes et son formidable autel consacré à la Dame.

La chapelle est tenue par un groupe d'hommes et de femmes qui se font appeler « le clergé ». Il ne s'agit cependant pas de Damoiselles du Graal et ils n'offrent pas d'argent aux pauvres et ne chantent pas les louanges de la Dame. La grande prêtresse, Aurore, tient les rênes d'une organisation criminelle basée au sein de la chapelle. Aurore et ses « prêtres » vendent des bénédictions, des indulgences et des babioles aux habitants superstitieux de la ville. Car nul n'entreprend d'activité risquée ou ne prend de

décision importante sans se rendre d'abord à la chapelle où il dépense le peu qui lui reste pour une prière ou un bibelot religieux venu des prêtres. Certains s'y rendent même depuis d'autres régions du duché, faisant une sorte de pèlerinage jusqu'à la ville pour quelques prières. Tout le monde n'est pas assez bête pour croire qu'Aurore et ses prêtres œuvrent dans le sens de la Dame (même si c'est le cas de beaucoup de gens), mais certains se contentent du peu que leur offre le duché. Les prix d'Aurore vont d'une coquille d'escargot noire de la taille du pouce pour une simple bénédiction, à un cochon bien gras en échange du droit de boire au Graal de la chapelle (un joli calice tout à fait ordinaire). Même des nobles se rendent à la chapelle pour recevoir la très discutable bénédiction d'Aurore. La popularité de ses services est telle qu'Aurore est l'une des meilleures femmes d'affaires et des criminelles les plus rentables de Bretonnie.

La chapelle grouille d'activité, une véritable file de voyous, de mendiants et de citadins patientant pour acheter une part de rêve, le tout entouré d'un troupeau d'habitants tirant de l'eau du puits. La milice qui protège le puits est armée par Aurore car la proximité de la source attire de nombreux clients à la chapelle. Aurore n'ose pas faire payer l'eau du puits car même une « Damoiselle du Graal » comme elle ne survivrait pas à l'éruption de violence que ne manquerait pas de déclencher une telle décision.

Le quartier du Pont

La Grismerie est en quelque sorte le reflet de l'âme de la cité et la croisée de Landouin est le plus grand pont qui enjambe le fleuve (et le seul pont en pierre de la ville ayant survécu). Le quartier du Pont répond aux besoins des gangs des docks et des équipages des navires qui mouillent à quai, ce qui en fait un véritable antre du vice. Maisons de passe, débits de boisson et établissements de jeu comptent parmi les lieux les plus respectables de la croisée. Constitué de quelques pâtés de maisons de concentré de débauche, le quartier du Pont est l'endroit de la ville où les gens dépensent le peu d'argent qu'ils ont.

L'endroit était jadis un quartier prospère. Les maisons bourgeoises ont été transformées en débits de boisson et en maisons de tolérance, les rues n'étant guère mieux, les coupe-bourses se mêlant aux mendiants et aux voyous. La croisée de Landouin ploie sous le poids des constructions qui la recouvrent car c'est le principal endroit qui attire les marins des docks. Le *Paradis Déchu*, qui fait music-hall et taverne, est à la fois le plus grand et le plus profitable des établissements du quartier du Pont. Il prend la forme d'un bâtiment laid et branlant perché sur le pont.

Les docks

Les docks sont le cœur de cette cité malade, le seul organe qui tienne encore en vie la ville et le duché. Ils voient chaque jour arriver des navires ne battant aucun pavillon ayant réussi à se glisser entre les patrouilles de la Marine bretonnienne. Biens exotiques d'Arabie, antiquités volées du Nouveau Monde, butins de pirates, esclaves et tous autres types de cargaisons illégales sont déchargés sur les docks puis ventilés dans l'ensemble du duché. Les navires se ravitaillent, les équipages prennent du bon temps dans le quartier du Pont puis les bateaux repartent aussi anonymement qu'ils sont venus.

Ces opérations sont supervisées par les gangs des docks. Il en existe plusieurs, les zones et les services qu'ils contrôlent



changeant constamment. Ils exigent une taxe en or ou en biens auprès des navires qui mouillent à quai, et même si elle est élevée et parfois réclamée dans le sang, elle est bien en deçà de ce qu'un capitaine honnête devrait payer dans une cité normale du Vieux Monde, même si sa cargaison était parfaitement légale. Ces mêmes gangs sortent également les marchandises de Moussillon, les expédiant en Bordeleaux (en trouvant le moyen de franchir le Cordon Sanitaire) ou au sein de la province (chez les nobles les plus louches du duché). Les membres des gangs des docks ont généralement une espérance de vie assez courte, mais ils ont une petite chance de gravir les échelons et de finir par occuper une

LES PROBLÈMES D'AURORE

Grâce à son entreprise bidon, Aurore fait de jolis bénéfices, mais elle est ennuyée. Des doutes quant à la moralité de sa vocation commencent à l'assaillir. Si elle entrait en possession d'une véritable relique, peut-être deviendrait-elle une femme sainte. Mais comment trouver un tel objet en Moussillon ? Un groupe d'aventuriers prêts à tout en échange d'argent est sans doute la solution à son problème…

LES REMPLAÇANTS

L'un des leaders du gang de la Garde Cimetière s'est pris de sympathie pour les bouffonneries et les farces de la Comédie Fétide lors d'une représentation dans le quartier du Pont. Il a ainsi ordonné que les bateleurs se rendent à son QG. Malheureusement, ils ont tous disparu et le propriétaire de la salle dans laquelle ils se produisaient doit les remplacer au pied levé. Les débutants sont acceptés…







LES COLLINES

Lieux importants

La porte Sud
1. Taudis
2. Porte Sud

Le quartier de la Chapelle
3. La chapelle du Graal
4. Le puits

Le quartier du Pont
5. La croisée de Landouin
6. Paradis Déchu

Les docks
7. *Damoiselle Verte*
8. Le vieux cimetière
9. La Flèche de Lumière
10. Le temple de Manann

La Ville Perdue
11. Le palais ducal
12. Porte Nord

Seigneur von Siet,

Je ne suis resté en ville que deux nuits, mais c'étaient bel et bien deux nuits de trop. Moussillon est un véritable fléau et aussi difficile que cela puise paraître, les habitants sont pires que la ville.

J'ai noté les différents lieux dignes d'intérêt, mais je vous déconseille fortement de vous y rendre ; ils sont tout simplement trop dangereux.

Peut-être devrions-nous rester dans l'Empire ?

Votre humble serviteur,

Matthais Thornhauser

8

10

Le chenal nord de la nauséabonde Grismerie est difficilement navigable pour les navires de haute mer. Les eaux noires sont chargées de sédiments et de roseaux, et donc peu profondes.

LES DOCK

9

QUARTI

Carte des quartiers



1. Porte sud
2. Quartier de la Chapelle
3. Quartier du Pont
4. Docks
5. Ville Perdue

Le chenal sud de la Grismerie se forma suite à l'enfoncement lent de la cité dans le marais. L'eau encombrée de limon n'est pas très profonde et les vestiges squelettiques de bâtiments transpercent encore la surface.







Carte du duché

Lyonesse

Moussillon

Grismerie

Bastogne

Grand Océan

Bordeleaux

La porte Nord de la ville est bloquée par les collines du Charnier. Les rumeurs veulent que jadis, la population de la ville y ait été inhumée après que la maladie l'eut terrassée. Quelle que soit la vérité, les morts ne trouvent pas toujours facilement le repos...

S DU CHARNIER

12

11

LA VILLE PERDUE

Les sillons calcinés creusés dans les ruines du nord-est de la Ville Perdue sont si marqués que les rumeurs parlant de créatures gigantesques sorties des profondeurs des marais sont certainement plus plausibles qu'on le pensait de prime abord.

Grismerie

QUARTIER DU PONT

ER DE LA CHAPELLE

PORTE SUD

Le sol de la plus grande partie du sud de la Ville Perdue est tellement détrempé que les bâtiments les plus lourds s'y sont enfoncés et ont disparu.

Un ensemble de taudis est blotti contre la vieille porte Sud, qui a perdu toute sa grandeur d'antan. L'endroit est composé de tentes, de masures grossières et de huttes coniques construites à partir des roseaux ramassés dans les marais.



place importante qui assure leur fortune. Certains sont d'anciens membres d'équipage qui après avoir dépensé leur dernier sou de cuivre dans le quartier du Pont ont manqué le départ de leur navire, mais d'autres sont des paysans qui sont venus en ville et se sont montrés suffisamment violents et peu scrupuleux pour trouver du travail sur les docks.

Presque tout ce qui se passe sur les docks doit avoir l'approbation des gangs. Ils prennent une marge sur toutes les transactions, des marchandises qui arrivent aux quignons de pain qui sont distribués aux mendiants. Les docks sont le seul endroit de la ville où règne un semblant de loi car les gangs sanctionnent les infractions avec rapidité et fermeté. Il leur arrive aussi de s'affronter, mais aucun n'a jamais réussi à s'imposer vraiment sur tous les autres. Parmi les principaux gangs, on trouve le Sang d'Argent (mené par un vieux pirate tiléen et basé sur la *Damoiselle Verte*), la Garde Cimetière (une confrérie violente et morbide vivant au sein de tombes saccagées, tout près du vieux cimetière de la ville) et les Écorcheurs (spécialisés dans le transport d'esclaves et de prisonniers, basés dans le phare en ruine de la ville).

Les divers gangs n'ayant aucun intérêt à ce qu'ils se délabrent, les docks sont plutôt en bon état. Les navires vont et viennent constamment et on en trouve toujours une poignée à quai. Des bâtiments de fortune abritent les baraquements des gangs, des entrepôts et des salles des ventes alors que parmi les lieux importants des docks, on trouve l'élégante *Damoiselle Verte* (qui commence à montrer des signes de fatigue et qui mouille au nord), le phare en ruine au sud et le temple de Manann.

Le temple est aussi bien entretenu qu'il l'était durant l'âge d'or de la cité car les marins qui passent par les docks sont terrifiés par Manann. Au titre de dieu de la mer, Manann tient leur vie entre ses mains et le temple est consacré à l'aspect incarnant la violence, les tempêtes et les naufrages. Tous les gangs participent à l'entretien des lieux et rares sont les marins qui quittent les docks sans y avoir laissé un souvenir ou quelques sous. Contrairement à la chapelle du Graal de la cité, le temple de Manann est véritablement un lieu sacré et nul ne manque de respect au bâtiment ou au nom du dieu sur les docks. Habituellement, ceux qui cherchent à courroucer Manann sont exécutés par noyade.

La Flèche de Lumière

Le phare de Moussillon, la Flèche de Lumière, s'élève à la pointe sud des docks. Lors des beaux jours de Moussillon, la Flèche guidait un nombre incalculable de navires vers les docks et les protégeait ainsi du rivage traître, au nord et au sud. Jadis, il fonctionnait au moyen d'une gigantesque lampe à huile, mais Maldred le remit à neuf et il éclaira alors grâce à la sorcellerie de Malfleur. La Flèche brûla sans discontinuer durant le siège, et d'après la légende, lorsqu'elle finit par s'éteindre, le Roy sut que la sorcière était morte et que la ville allait tomber.

Au cours des siècles qui ont suivi, la Flèche est lentement tombée en ruine. C'est aujourd'hui un piège à demi effondré qui ressemble vaguement à un bras squelettique s'élançant vers le ciel. La Flèche est visible depuis différents endroits de la ville, telle une silhouette fantomatique sur fond de ciel gris. Beaucoup pensent qu'elle est inhabitée, mais elle est depuis peu le quartier général des Écorcheurs, l'un des principaux gangs des docks. Chacun sait que les Écorcheurs sont violents et même les criminels endurcis se méfient d'eux. Les êtres vivants constituent d'ailleurs leurs marchandises de prédilection. C'est une activité délicate en ce sens que la marchandise peut prendre la fuite, être enlevée ou blessée, ce qui explique sans doute que les Écorcheurs sont nerveux et ne plaisantent pas. La Flèche de Lumière est donc leur quartier général et une prison, les niveaux supérieurs (ceux qui ne sont pas totalement effondrés) abritant les esclaves et des criminels en cavale. Étant loin du sol, ces étages ne sont pas victimes de problèmes de drainage et donc à l'abri des maladies, qui constituent la pire menace planant sur ce type de marchandise. Le reste de la Flèche est défendu par des pièges, des fortifications de fortune et des Écorcheurs bien armés.

Les Écorcheurs ne le savent sans doute pas, comme le reste de la population locale d'ailleurs, mais à l'origine, la Flèche de Lumière n'était pas un phare. Préalablement à l'expansion de la cité, après la mort de Landouin, les docks n'occupaient que le nord du fleuve, la rive sud étant inexploitée. Une puissante sorcière bâtit sa tour sur la rive sud, face à la cité, afin d'être à la fois proche de la terre de la Dame et de la ville. Cette sorcière, Manon, ne prit jamais d'époux car elle s'estimait mariée avec sa terre natale, le Moussillon. Elle sentait que les ténèbres allaient s'abattre sur le plus beau duché de Bretonnie et voulait rester, pour tenter de déjouer la malédiction. Bien que solitaire et peu connue à la cour de Landouin, elle était particulièrement puissante et souhaitait résolument sauver le Moussillon.

Hélas, elle échoua. La nuit même où Landouin mourut dans son lit, quelqu'un s'introduisit dans la tour de Manon et la poignarda dans son sommeil. Nul ne sait comment l'assassin s'y prit pour passer outre les formidables pouvoirs de divination de la sorcière. Manon fut solennellement inhumée sur la côte, sa tombe n'étant signalée que par une simple plaque de marbre usé par les vents marins. Sa tour fut ensuite reconvertie en phare lors de la construction des docks sud, et les habitants finirent par oublier la sorcière. Manon était peut-être la seule personne du Vieux Monde à avoir compris la nature de la malédiction qui pesait sur le Moussillon, mais on lui ôta la vie avant qu'elle ne pût le dire.

Parfois, les prisonniers de la Flèche aperçoivent une dame mince, pâle et triste arpentant le niveau supérieur du phare. Elle verse systématiquement des larmes et tente de dire quelque chose, mais elle n'arrive pas à parler. Mais il s'agit sans doute là de visions délirantes d'esclaves malades livrés au désespoir, si bien que les Écorcheurs ne leur prêtent aucune attention.

DES RÉFUGIÉS ÉGARÉS

Une flotte de navires de fortune emportant des réfugiés du nord de l'Empire est poussée par les vents pendant des semaines et sur le point de s'échouer au nord de la cité. Un sorcier de village présent à bord envoie un message magique à l'un des aventuriers, le seul moyen de guider les navires en détresse jusqu'au port étant d'allumer la torche qui se dresse au sommet de la Flèche de Lumière. Mais une fois les réfugiés en ville, leurs problèmes ne feront que débuter…

Le palais ducal

Le palais ducal est le plus vieux et somptueux bâtiment de Moussillon. Bâti tout autour d'une tour d'architecture elfique, même les parties les plus récentes sont certainement antérieures à Landouin. Sous le règne de Maldred, le palais était des plus luxueux, des tapisseries inestimables étaient pendues aux murs, des meubles dorés habillaient chaque pièce et les banquets et

spectacles ne prenaient jamais fin. Se faire inviter à la cour de Moussillon était un plaisir rare, qui valait bien qu'on traverse tout le duché. Mais avec la terrible affaire du Faux Graal, tout fut bouleversé.

Durant le siège de la cité, le palais ducal fut fermé aux hordes de paysans frappés par l'épidémie. Maldred, Malfleur et des dizaines de courtisans et de serviteurs restèrent à l'intérieur, ignorant la fièvre et les combats qui faisaient rage. On dit (mais nul n'en est sûr) que des crimes atroces furent commis au cours de ces derniers jours, sur l'ordre de Maldred, pour mettre fin aux supplications des mourants. Lorsque l'armée du Roy finit par ouvrir les portes et envoyer ses hommes au palais pour appréhender Maldred, ils découvrirent les pièces dorées pleines de cadavres. Tous les occupants du palais étaient morts en plein banquet d'une cause inconnue. Le Roy ordonna que le palais fût scellé et les morts furent laissés là où ils étaient. Pour autant qu'on le sache, ils y sont encore.

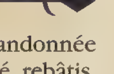
Le palais est aujourd'hui encore fermé et nul n'ose s'en approcher. Beaucoup prétendent qu'il est à l'origine de la malédiction de Moussillon, mais le duché était damné bien avant l'arrivée de Maldred. Dans tous les cas, le palais est un lieu où rodent le mal et la mort. La tour elfique, sombre et élégante, se dresse et domine l'horizon dans la moitié nord de la ville. Deux ailes, du Seigneur et de la Dame, flanquent la tour et sont elles-mêmes entourées par une enceinte élevée. D'autres bâtiments, plus modestes, se tiennent dans l'ombre du palais, eux aussi protégés par l'enceinte. Ils incluent les écuries du duc et les quartiers des domestiques. L'ensemble est orné de volutes ciselées en parfaite harmonie avec l'architecture elfique. Tout cela est du meilleur goût et bien plus ravissant que les décorations tapageuses de la chapelle du Graal. Du reste, le palais ducal est sans conteste le plus bel édifice du duché. De plus, il est parfaitement défendable et si Maldred n'avait été occupé par ses festivités obscènes, il aurait pu y tenir pendant des mois après la chute de la cité.

Les nombreuses pièces du palais incluent la grande galerie, où le duc accordait des audiences, la chapelle de la Dame, les appartements ducaux (au sommet de la tour) et la salle des Grâces de Landouin, où il tenait ses fameux banquets. Elles sont sans doute décorées avec autant de faste que sous l'ère de Maldred, mais il est fort probable qu'elles soient maintenant en mauvais état et victimes de l'humidité. De plus, les corps y sont certainement restés, là même où la maladie ou une main inconnue a eu raison d'eux. Nul ne le sait vraiment car personne n'a jamais avoué s'être rendu au palais au cours des deux cents dernières années. Des fous et des menteurs prétendent avoir escaladé l'enceinte et jeté un œil de l'autre côté, mais en réalité, tout le monde a une peur sans nom du palais ducal dans la cité. Même les étrangers sont assaillis par la terreur quand ils s'approchent du palais. L'endroit semble recouvert d'un linceul de ténèbres et de décadence, même de loin. Malgré cela, les rumeurs veulent que la nuit, les festivités du palais reprennent de plus belle et que les fantômes de Maldred et de Malfleur soient condamnés à danser sur la musique des morts jusqu'à la fin des temps.

Si un individu s'aventurait dans le palais et survivait à son périple, il trouverait certainement d'incroyables richesses, de quoi racheter le Moussillon et vivre dans le luxe jusqu'à la fin de ses jours. Mais même ceux qui ont connu le pire de la Ville Perdue et se sont frayé un chemin jusqu'aux portes du palais ont vacillé et ont dû renoncer en raison de l'aura de terreur que dégage l'endroit. Ceux qui ont été si loin ont vite fait demi-tour ou, aux dires inquiétants de certains, ont été happés par la cour de Maldred et dansent maintenant avec les morts.



La Ville Perdue



La plus grande partie de la ville fut détruite et abandonnée durant le siège, et certains quartiers n'ont jamais été rebâtis. Abandonnée par les habitants, la Ville Perdue est aujourd'hui le foyer de créatures des ténèbres. Les individus les plus chanceux et entreprenants peuvent y faire fortune s'ils veulent bien prendre le risque de côtoyer les morts sans repos qui arpentent les rues jonchées de gravats.

La majeure partie de la cité située au nord de la Grismerie est en ruine, la zone qui entoure le palais ducal ayant été la plus salement touchée (même si le palais a été miraculeusement épargné). La partie sud-est de la ville est également perdue, tout comme certaines poches de ruines dans toute la cité. Il est dit que durant le siège de la cité, le Roy de Bretonnie autorisa pour la première fois l'usage de machines de guerre comme la catapulte et le trébuchet, manipulées par les paysans de son armée, car cela n'était pas contraire aux vœux chevaleresques liés à la Dame. Ces engins de siège firent de nombreuses victimes et détruisirent bien des bâtiments. Dans les rues de la Ville Perdue, on peut encore trouver des dizaines de pierres et d'éléments de maçonnerie qui furent utilisés en guise de munitions.

La Ville Perdue inclut ce qui était jadis le quartier le plus riche de la ville. Cela signifie qu'on peut y trouver de nombreuses caches renfermant de l'or et des objets précieux qui ont survécu aux éléments. Des voleurs spécialisés arpentent la Ville Perdue et certains y trouvent même des biens de valeur qui, lorsqu'ils parviennent à les revendre, leur permettent de quitter Moussillon





dans les quartiers peuplés, elles doivent faire face à des foules de paysans apeurés mais armés de torches. Ces événements donnent naissance aux récits de créatures qui viennent la nuit voler votre enfant ou sucer votre âme. Ces histoires sont bel et bien vraies et la peur qu'engendre la Ville Perdue suffit à dissuader toute exploration organisée du quartier.

La Baronnie



Peu de récits sont aussi saugrenus que la description du royaume caché sous la ville, une cour de goules tenue par un monstre. Ceci dit, l'histoire est fondée. Peu d'habitants se rendent compte de la taille de la Baronnie, mais tous sont victimes de ses déprédations. Parasite se nourrissant de la misère et des faiblesses des gens qui vivent en surface, la Baronnie est probablement le lieu le plus civilisé et violent à la fois de la cité.

Afregar, un ancien duc du Moussillon dont plus personne ne se souvient vraiment, avait des ambitions qui dépassaient de loin ses capacités et ses ressources. Il voulait une cité moderne comme il en avait vu dans l'Empire ou comme les forteresses naines dont il avait entendu parler. Il engagea les meilleurs architectes de Nuln et les chargea de réaménager Moussillon, pour en faire l'une des cités les plus modernes de Bretonnie, sans pour autant renier la tradition. Il souhaitait en premier lieu s'équiper d'un réseau d'égouts moderne pour pallier aux problèmes de drainage récurrents de la ville. Afregar demanda donc rapidement à ses architectes de creuser un réseau d'égouts sous les rues de la ville, avec de hauts plafonds voûtés et des colonnes ciselées, pour que sa ville soit aussi spectaculaire en sous-sol qu'en surface. Malheureusement, alors que les égouts couvraient moins d'un quartier, les crédits du duc furent épuisés et il mourut peu après, lors d'un incident de chasse au cours duquel son cheval trébucha sur une taupinière. Les égouts ne furent jamais achevés puis on les oublia, comme Afregar du reste.

C'était il y a plus de trois siècles. Les égouts sont toujours là et ont forcément été peuplés par les pires éléments de la cité. Une colonie de goules vint les infester, ces créatures mangeuses d'hommes cessant parfois de se chamailler pour mener des raids en surface. Les monstres étaient dangereux, mais mal organisés, se contentant de survivre sous la cité. Jusqu'à ce qu'arrive parmi eux une horreur capable de prendre leur tête.

On ne sait pas grand-chose du Chevalier Cannibale, le roi des goules. Peu d'habitants ont d'ailleurs entendu parler de lui. Quelques histoires traitent d'un homme de la ville qui souhaiterait se venger de ses semblables et qui serait descendu sous les rues pour dompter les goules. Il est tout aussi probable qu'il s'agisse simplement d'une goule particulièrement forte et brutale qui aurait atteint le sommet de la chaîne alimentaire à grand renfort de carnages. Quelle que soit l'identité réelle du Chevalier Cannibale, les récits les plus courants racontent comment il a fait de la colonie de goules indisciplinées une sorte de royaume reflétant la Bretonnie elle-même. Le Chevalier Cannibale est le roi et s'entoure de ducs (des goules des plus fortes et violentes) régnant sur le reste des goules (les roturiers). L'intelligence relative du monstre lui permet de négocier si bien qu'un gang des

et de commencer une nouvelle vie. Cependant, ces individus sont rares car la Ville Perdue est hantée.

Les morts-vivants rôdent dans les rues de la Ville Perdue. Les squelettes moisis réanimés après l'épidémie et les corps boursouflés des morts les plus récents arpentent l'endroit, telle la preuve de l'empreinte de mal que laissa l'impiété de Maldred sur la ville. Les nids de zombies constituent un véritable danger pour tous ceux qui s'en approchent et, pire encore, des demi-humains dégénérés sortent parfois du sol pour entraîner sous terre les proies imprudentes avant de les dévorer. Ces goules sont le pire fléau de la Ville Perdue. Ce sont des prédateurs intelligents, toujours affamés. En ces rares occasions où elles s'aventurent

LA DAME PERDUE

Le duc de Bordeleaux souhaite remettre à neuf une belle chapelle du Graal quelque peu délabrée, près de la frontière, et a découvert que la magnifique statue de la Dame qui l'occupait jadis a été utilisée par des paysans ignares qui s'en sont servi en guise de munitions pour l'une de leurs machines de guerre durant le siège. Peut-être traîne-t-elle encore quelque part dans la Ville Perdue ? Le duc est prêt à offrir une coquette somme pour la voir revenir.



docks, la Garde Cimetière, prétend être son allié et envoyer des hordes de goules aux trousses de ceux qui osent le défier. Que cela soit vrai ou non, la question est posée et peut-être qu'un jour le Chevalier Cannibale enverra son armée de mangeurs d'hommes châtier la Garde Cimetière pour avoir eu l'audace de déclarer une telle chose. Mais si cela est avéré, les pires criminels de la cité pourraient trouver en lui un allié compétent.

La Baronnie est constituée des sections d'égouts majestueuses, qui ressemblent davantage aux salles en voûte d'une cathédrale souterraine qu'aux tunnels d'épuration d'une cité, mais aussi de tunnels creusés par les goules. La Baronnie est un royaume miniature avec ses villages de masures et des sections ornées tels des palais pour les goules les plus importantes. Le «palais» du Chevalier Cannibale est une extraordinaire jonction d'égouts où le roi prend place sur son trône d'os rongés et règne sur une cour de bouffons, de gladiateurs et de sorciers. L'ensemble de la Baronnie est plongé dans le noir total, et il est peu probable que les habitants de la surface qui s'y sont aventurés en soient jamais revenus.

LE DUCHÉ REBELLE

Un voyageur n'a pas à s'aventurer dans la cité à proprement parler pour être dépouillé, contaminé, noyé, exécuté ou dévoré par des morts-vivants. Le duché est bien assez grand comme ça. Si l'ensemble du Moussillon est recouvert de marais et de masures de paysans, le passé du duché a bien des choses à offrir.

Le Roy Louen Cœur de Lion prend le Cordon très au sérieux et a renforcé quelques-unes des garnisons. De plus, il invite les chevaliers errants et les chevaliers de la Quête à surveiller les frontières du Moussillon. Aux sommets de l'État, on affirme que le Cordon est renforcé en perspective de l'apparition d'un nouveau prétendant au duché de Moussillon. Ainsi, le Roy Louen serait prêt à contenir une armée venue du duché ou préparerait l'invasion du duché par les forces royales.

Le Cordon Sanitaire

Au fil des deux siècles derniers, le Cordon Sanitaire a progressivement été mis en place autour du duché. Sur ordre du Roy, plus de vingt-cinq tours encerclent le Moussillon. Leur but est de veiller à ce que des groupes de paysans ne quittent pas le duché. Les Bretonniens sont certains que les paysans du duché sont à coup sûr porteurs de la fièvre rouge et pourraient être à l'origine d'une nouvelle épidémie s'ils quittaient leur province. Les tours se dressent donc près des routes, des chemins et des sentiers, profitant du relief pour couvrir la zone la plus vaste possible, si bien qu'il est difficile de se glisser entre elles. Pour réduire davantage les risques, des soldats patrouillent régulièrement entre chaque construction. Et là où ils ne peuvent se rendre, ils laissent les dangers naturels du duché (orques, morts-vivants, etc.) faire le sale boulot.

Chaque tour sert de poste de contrôle sur le Cordon. Véritable redoute, chacune est autonome, peut produire de la nourriture et dispose d'animaux. Toutes les trois semaines environ, le duché sur lequel elle se trouve envoie la relève et des provisions. À la tête de chacune se trouve un gouverneur, généralement un chevalier chargé de capturer et d'interroger les paysans qui tentent de franchir le Cordon depuis le Moussillon. En fait, peu de paysans tentent de sortir du duché (beaucoup ne comprennent même pas qu'il existe un monde en dehors de leur village) et les gouverneurs se retrouvent à lutter contre les bandes de hors-la-loi et de racketteurs qui transportent des marchandises de contrebande de la cité aux autres duchés. Sous les ordres du gouverneur se trouve une petite garnison de 10 à 20 miliciens, mais certains sont aussi entourés de chevaliers (cela concerne 20% des tours).

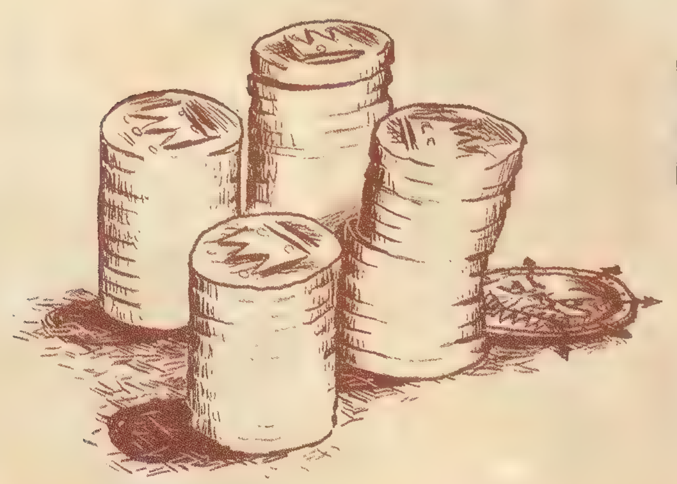
Malgré ce regain d'intérêt de la couronne, les tours du Cordon sont des endroits lugubres, solitaires et isolés, pourvues d'un chevalier en guise de gouverneur et de quelques hommes d'armes. Chevaliers et nobles sont censés être honorables et peuvent normalement franchir le Cordon comme bon leur semble, tout comme les roturiers et les étrangers si un duc leur en donne la permission. Les autres doivent le franchir en toute illégalité. Le Cordon est une ligne imaginaire qui n'empêche bien évidemment personne de passer, mais l'entreprise est hasardeuse car les voyageurs qui n'en ont pas la permission peuvent être exécutés par les forces des gouverneurs. C'est ainsi que des criminels du Moussillon sont spécialisés dans le passage d'hommes et de biens au travers du Cordon, profitant de cols cachés et de soldats corrompus pour faire sortir du duché ce qu'ils veulent..

L'ÉQUIPAGE DISPARU

Un navire dérive jusqu'à Huis-Grenouille. Il est vide et seules des traces de sang donnent une idée de ce qui a pu arriver à l'équipage. Quelqu'un (les aventuriers) doit retracer le parcours du navire sur la Grismerie et peut-être faire le lien entre le sort de l'équipage et le mystérieux passager qui a donné de l'or au batelier pour le conduire jusqu'à la ville.

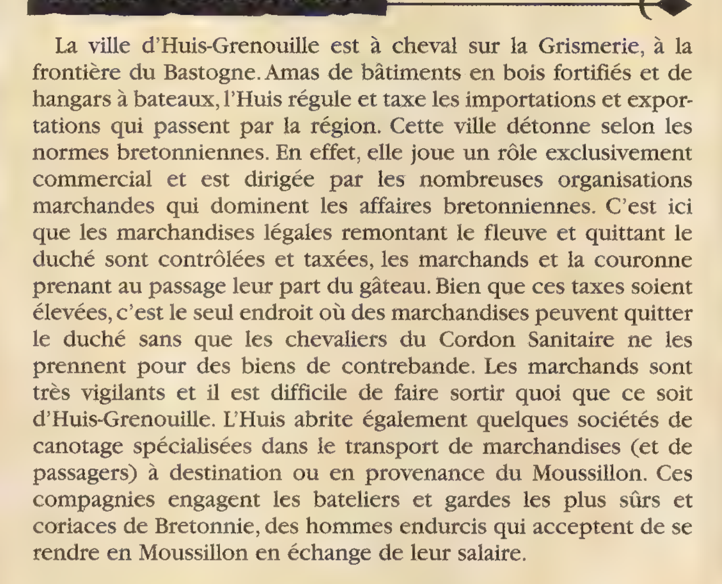
Franchir le Cordon dans l'illégalité

Les personnages qui comptent franchir le Cordon illégalement vont avoir du pain sur la planche. Sans autorisation, le gouverneur et les gardes les empêcheront de poursuivre leur chemin et il leur faudra user de la force pour passer, sachant que chaque tour jouit d'un sacré avantage en termes d'hommes, de défense et d'armement. Contourner une tour est tout aussi difficile. Pour chaque tranche de 30 minutes que les personnages passent dans un rayon de 3 kilomètres du Cordon, ils ont 40% de chances de tomber sur une patrouille composée de 1d10/2+2 miliciens (ou chevaliers). La patrouille insiste, en usant de la force si nécessaire, pour que les personnages joueurs retournent au Moussillon. Si les PJ attaquent la tour ou la patrouille, ils deviennent hors la loi en Bretonnie et le duché victime de l'agression n'aura de cesse de les pourchasser dans le but de les exécuter.



La forêt d'Arden

La frontière nord-ouest du Moussillon est l'orée de la forêt d'Arden. Héroïne de bien des récits audacieux et destination fréquente des chevaliers de la Quête cherchant un monstre fantastique à terrasser, la forêt d'Arden est un lieu sombre infesté de choses horribles. Des monstres de tout poil y sont tapis et certains s'aventurent parfois au Moussillon, mais ils n'y trouvent pas grand-chose car la forêt a mauvaise réputation et peu de paysans vivent à proximité. La forêt s'éclaircit jusqu'à se limiter à quelques arbres maladifs laissant la place aux marais, où débute le Moussillon à proprement dit. Cependant, la frontière n'est pas clairement définie et des individus fous ou désespérés se cachent parfois à l'orée de la forêt.



Huis-Grenouille

La ville d'Huis-Grenouille est à cheval sur la Grismerie, à la frontière du Bastogne. Amas de bâtiments en bois fortifiés et de hangars à bateaux, l'Huis régule et taxe les importations et exportations qui passent par la région. Cette ville détonne selon les normes bretonniennes. En effet, elle joue un rôle exclusivement commercial et est dirigée par les nombreuses organisations marchandes qui dominent les affaires bretonniennes. C'est ici que les marchandises légales remontant le fleuve et quittant le duché sont contrôlées et taxées, les marchands et la couronne prenant au passage leur part du gâteau. Bien que ces taxes soient élevées, c'est le seul endroit où des marchandises peuvent quitter le duché sans que les chevaliers du Cordon Sanitaire ne les prennent pour des biens de contrebande. Les marchands sont très vigilants et il est difficile de faire sortir quoi que ce soit d'Huis-Grenouille. L'Huis abrite également quelques sociétés de canotage spécialisées dans le transport de marchandises (et de passagers) à destination ou en provenance du Moussillon. Ces compagnies engagent les bateliers et gardes les plus sûrs et coriaces de Bretonnie, des hommes endurcis qui acceptent de se rendre en Moussillon en échange de leur salaire.

Huis-Grenouille est gouvernée par une sorte de conseil de représentants d'associations commerciales, dont la confrérie du Phare, le Coq et la Bouilloire (qui achète les armes à feu et autres armes exotiques qui parviennent souvent jusqu'aux docks de la ville) et l'Injuste Existence (qui est soupçonnée de soutenir des criminels faisant passer des marchandises illégales au travers du Cordon). La noblesse du pays y est représentée par sir Parvon, un chevalier tyrannique qui, en plus de servir de gouverneur de la tour de guet du Cordon la plus proche, fait en sorte que les taxes commerciales remplissent les coffres de l'État.

La Victoire de Landouin

Le Moussillon connut son heure de gloire lorsque Landouin, qui avait combattu aux côtés de Gilles pour libérer la Bretonnie des peaux-vertes, revint dans son duché, hanté par les morts-vivants. Il chargea au travers de la horde de monstres et y disparut pendant une journée entière, Gilles et ses Compagnons craignant alors qu'il eût été tué. Il revint à la nuit tombante, arborant la tête du vil nécromancien qui contrôlait les morts-vivants ; Landouin s'était en effet mis à sa recherche pour le terrasser, venger les siens qui avaient péri aux griffes des morts sans repos et réparer la profanation qu'avaient



subie ses terres. Au point du jour, les Compagnons remontèrent à cheval et leur charge brisa la horde de morts-vivants privée de chef.

Le site de l'affrontement, à l'est de la Portande et au nord de la Grismerie, est une région au sol exceptionnel, qui offrirait d'excellentes cultures si les paysans osaient la labourer. La Victoire rappelle à chacun que le Moussillon était jadis une magnifique contrée verdoyante, où chaque colline et bosquet reflétait la présence de la Dame. Cependant, on s'y rend rarement car c'est aussi un lieu funeste. La charge des Compagnons vint à bout de tellement de morts sans repos que le sol renferme des millions d'os, plus ou moins saillants, préservés du passage du temps par quelque vestige de magie nécromantique. Du reste, d'aucuns osent murmurer que c'est l'écho de cette noire sorcellerie qui donne vie à la Victoire et non une bénédiction de la Dame.

Au centre de la Victoire se trouve une forteresse de pierre en ruine, qui ne ressemble plus aujourd'hui qu'à un bout de tour croulante, et qui serait l'endroit où Landouin aurait affronté le sorcier. Ce devrait être un lieu de pèlerinage et de sainteté, mais peu de gens s'y rendent. La Victoire est un lieu d'une grande beauté, mais aussi d'une immoralité sinistre et indéfinissable, si bien qu'on s'y attarde rarement.

Les collines des Orphelins

Les collines des Orphelins sont une chaîne de collines basses de l'est du Moussillon. S'élevant au-dessus du sol détrempé, certains paysans (ceux qui ont quitté leur village une fois ou deux) savent que c'est un endroit où poussent des herbes et fleurs exotiques. De nombreux remèdes de grenouillères séculaires utilisent des plantes qui ne poussent que dans les collines des Orphelins, si bien que les villages qui les entourent abritent de nombreuses cueilleuses capables de remarquer les végétaux utiles parmi la flore. Une grenouillère qui connaît bien son sujet pourra donner jusqu'à une cuisse de poulet en échange d'une botte de bonnes herbes des collines des Orphelins, les plus téméraires parcourant les routes du Moussillon pour vendre des plantes dans les villages. De tels voyageurs suscitent forcément la méfiance puisqu'ils ont l'audace de quitter leur village natal. On les tolère cependant.

Les collines des Orphelins ont beau être recouvertes de fougères et de broussailles, elles sont beaucoup plus agréables que le reste du duché. De plus, elles sont relativement sûres et seule la résistance des fougères explique qu'elles ne soient pas davantage peuplées. Un château en ruine couronne l'une des collines, et bien qu'on n'y trouve plus qu'une poignée de murs à moitié effondrés, il est évident qu'il était jadis beaucoup plus vaste. Aucune archive n'a retenu le nom de l'endroit ni l'identité de ceux qui y résidaient, mais il s'agit peut-être d'une vieille ruine elfique. En tout cas, certaines des plantes les plus utiles poussent dans les fissures de ses fondations.

La tombe de Mérovée

Mérovée, le duc dément du Moussillon, est aujourd'hui encore connu pour être le fou qui tua le Roy lors d'un banquet et dont la défaite mena le Moussillon à son annexion partielle par le Lyonesse, les terres les plus fertiles ayant étant concernées. Bien qu'il eût été accusé de tous les maux de son vivant, de nombreux nobles et chevaliers lui furent loyaux jusqu'au bout. Nombre de ces chevaliers combattirent à ses côtés quand il anéantit une armée skaven en 837 (1815) et tous vénéraient alors le duc belliqueux. À sa mort, ils se réunirent et, malgré les ordres du nouveau Roy, bâtirent un formidable tombeau pour y inhumer feu le duc. Ce gigantesque mausolée de pierre, de la taille d'un petit château, fut construit non loin du centre du Moussillon, d'où Mérovée pouvait contempler l'ensemble de son duché dans la mort. Nombre des chevaliers et serviteurs les plus fanatiques de sa maisonnée demandèrent à être enterrés en sa compagnie, enfermés dans le tombeau glacé et purent ainsi se racheter pour ne pas avoir su le protéger au plus fort des combats.

Cependant, le poids gargantuesque du mausolée et le mauvais drainage des sols ont contribué à l'engloutissement du tombeau. Son emplacement exact n'a jamais vraiment été communiqué et après avoir disparu dans le sol, il fut officiellement perdu en 1016. De nombreux chevaliers de la Quête se sont mis en tête de le trouver, mais jusqu'à présent, aucun n'a réussi car tous pensent

LA TRAQUE SKAVEN

Les skavens semblent chercher quelque chose en Moussillon, quelque chose de caché et de perdu. Le duc Mérovée et ses chevaliers furent épargnés par l'épidémie de fièvre rouge de 835 (1813). Les skavens sont-ils à la recherche de ses restes pour voir si quelque magie a pu protéger le duc fou de la peste ?

tout naturellement qu'il est en surface. En fait, il est sous le centre d'une large dépression marécageuse remplie d'eau croupie. Les nombreux chevaliers, domestiques et destriers ensevelis aux côtés de Mérovée se sont décomposés et il ne reste d'eux que quelques os incrustés d'algues. De son côté, Mérovée s'en est mieux sorti, son squelette érodé étant encore sur son trône au centre de ce gigantesque tombeau, grimaçant tel un dément dans l'obscurité. Dans la tombe se trouve un noir reflet de cour bretonnienne, certains des reliefs en pierre dépeignant Mérovée affrontant le roi ou empalant des criminels encore vivants sur des piques de sa salle des banquets. La main squelettique du duc tient encore le gobelet en fer noir auquel il but le sang du Roy et son puissant destrier, au squelette partiellement réduit en poussière, est à ses pieds. À moins que quelqu'un ne fasse le lien entre le cratère marécageux et la tombe perdue, Mérovée risque de passer l'éternité dans son tombeau.

Le Tombeau des Pirates

À l'instar du reste de la Bretonnie, le Moussillon a eu son lot de batailles. Peu cependant se sont déroulées sur l'océan, au large de ses côtes nues et rocailleuses, la bataille des Marées constituant en quelque sorte la terrible exception qui confirme la règle. Ses origines remontent aux mers de Tilée et d'Estalie, où la piraterie est tellement répandue que les cités-états tiléennes prospèrent sur ses profits. La marine estalienne finit par organiser une campagne militaire contre les navires pirates croisant dans ses eaux, si bien que ceux-ci décidèrent de se rassembler et de faire voile vers le nord, pour se réfugier en Bretonnie, voire à Marienburg. Les Bretonniens ne voulurent évidemment pas de tous ces pirates, mais ces derniers pensaient pouvoir semer la flotte du royaume.

Les pirates ne tinrent pas compte de la malice du dieu des mers Manann. Une série de marées monstres entraîna les forbans vers les côtes du Moussillon, qui furent alors piégés entre le rivage et la flotte bretonnienne. Les Bretonniens se rapprochèrent et coulèrent les navires pirates les uns après les autres, les taillant en pièces à l'aide de leurs canons ou les laissant se fracasser sur les récifs de la côte. La bataille dura un jour et une nuit, et toute la flotte des bandits fut anéantie. Le lendemain matin vit une marée printanière particulièrement importante et l'on dit que les corps de certains noyés furent déposés à plus d'un kilomètre dans les terres.

UNE DETTE DE PIRATES

Giovanni l'Écarlate, un célèbre pirate tiléen, a sombré en compagnie de son navire durant la bataille des Marées. Un noble de la cité-état de Rémas prétend que Giovanni lui devait énormément d'argent, et que sa mort n'efface en rien sa dette. Le noble veut maintenant que lui soit rapporté le bien le plus précieux de Giovanni, son œil de verre serti de diamants, du Tombeau des Pirates

Le Tombeau des Pirates, au nord de la capitale, témoigne de la bataille des Marées. La flotte bretonnienne, consciente que la côte du Moussillon était des plus meurtrières, n'avait aucun désir de récupérer les navires perdus. Les embarcations furent donc laissées là où elles avaient coulé ou s'étaient échouées, et la plupart y sont d'ailleurs toujours. Depuis la côte, on aperçoit les mâts blanchis par le soleil qui jaillissent de la surface de l'eau et les coques squelettiques juchées sur les rochers. La marée qui survint lors de la bataille explique que de nombreux navires furent entièrement sur la terre une fois la mer repartie, si bien que plusieurs navires ont des airs de baleines échouées sur les rochers.

Les navires ont depuis longtemps été pillés et on n'y trouve même plus de cadavres. Quand bien même, un paysan trouve de temps en temps quelques os ou une poignée de sous de cuivre. Le Tombeau exerce toujours son pouvoir mystique. Ainsi, des aventuriers et des curieux s'y rendent souvent pour crapahuter parmi les planches et les membrures des navires échoués, mais aussi pour observer ceux qui se trouvent sous l'eau. On en trouve bien plus sous l'eau qu'à la surface, et des aventuriers ont tenté d'y récupérer des objets précieux, mais sans grand succès.

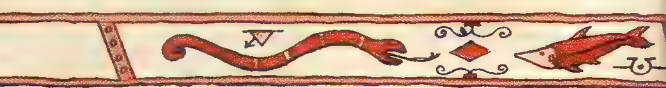
Les histoires de pirates au destin funeste s'accompagnent toujours de récits de vaisseaux fantômes sillonnant les flots de nuit et de cadavres détrempés sortant de l'eau pour se venger des vivants. Mais les histoires des butins que retient encore l'océan sont beaucoup plus intéressantes. Par exemple, les chevaliers du Soleil aimeraient retrouver leur précieuse Couronne Solaire de Bilbali, et il est probable qu'elle ait sombré avec l'un des navires détruits lors de la bataille des Marées. De même, beaucoup prétendent que l'Infante de Sartosa, kidnappée la veille de son couronnement, a été enlevée par des pirates et s'est certainement noyée sur l'un des vaisseaux coulés. Des mercenaires tiléens ont fait le déplacement entre Sartosa et le Moussillon pour retrouver son corps, mais ils n'ont rien récupéré et peu en sont revenus. Avec le temps, le bois pourrira et les corps disparaîtront, et le Tombeau des Pirates gardera peut-être ses secrets jusqu'au bout.

La chapelle de Frédégonde

Ceux qui se rendent en Moussillon ont du mal à le croire, mais le duché abrite un lieu véritablement sacré aux yeux de la Dame. La chapelle de Frédégonde fut bâtie il y a de cela plusieurs siècles par des Damoiselles du Graal qui sentaient qu'une ère de ténèbres allait s'abattre sur le Moussillon. Elles voulaient qu'un lieu conserve les faveurs de la Dame alors que le reste du duché était condamné. C'est donc sur l'ordre de la Fée Enchanteresse en personne que la chapelle fut bâtie. Ensuite, elle n'abrita qu'une seule Damoiselle du Graal, un chevalier de la Quête y passant de temps en temps pour recevoir la bénédiction de la Dame tout en jurant de ne jamais révéler l'emplacement du lieu.

L'emplacement de la chapelle fut gardé secret pour éviter qu'elle ne soit exploitée, pillée ou reprise par l'un des nobles cruels que la Fée Enchanteresse devinait à l'horizon. Elle est sise dans le nord du duché, nichée entre des collines basses, au sein d'une région rocailleuse inexploitée par les paysans. Elle est de taille modeste et de belle facture, sans l'ostentation qui carac-





térise la chapelle de Maldred bâtie dans la capitale. À l'intérieur, on trouve une petite nef et plusieurs bancs de pierre faisant face à un autel consacré à la Dame, une pièce minuscule où vivait la Damoiselle du Graal, et un court escalier de pierre menant à une crypte où les Damoiselles du Graal précédentes furent enterrées dans des cercueils de pierre.

À l'instar de celle du Moussillon, l'histoire de la Chapelle est des plus tristes. Lorsque Maldred et Malfleur incarcérèrent la Fée Enchanteresse lors de l'affaire du Faux Graal, celle-ci lança un sort désespéré dans l'espoir de contacter ses Damoiselles du Graal. Une seule répondit à son appel à l'aide, Frédégonde, la Damoiselle de la chapelle cachée du Moussillon. Hélas, Malfleur l'entendit également et tissant son écheveau de noire sorcellerie, elle localisa Frédégonde et la chapelle. Elle chargea le chevalier le plus cruel de Maldred, sir Garin le Sévère, de tuer la « traîtresse » qui osait aider la Fée Enchanteresse à défier la volonté du Graal.

Sir Garin se rendit à la chapelle en toute hâte. Frédégonde (qui n'était plus qu'une vieille femme fragile) se savait condamnée lorsqu'elle le vit chevaucher dans sa direction. Elle se barricada dans la chapelle et pria la Dame jour et nuit, sachant pertinemment qu'elle ne recevrait aucune aide. Elle attendit alors que la mort vienne la chercher. Bien que violent, brutal et connu pour mater avec fermeté les paysans indisciplinés, sir Garin était un homme d'honneur et avait juré de ne pas quitter la chapelle tant que la Damoiselle ne serait pas morte. Ainsi, pendant que la vieille femme priait, il patienta, sachant que sans nourriture et eau, la Damoiselle était condamnée. Cependant, la région n'offrit ni eau ni nourriture au pauvre Garin, si bien que tous deux moururent de faim et de soif à un jour d'intervalle.

Hormis la Fée Enchanteresse, nul ne sait plus comment Garin et Frédégonde ont péri. La chapelle est restée cachée pendant les deux siècles qui ont suivi et attire parfois des chevaliers de la Quête qui viennent courir à leur perte en Moussillon. Le fantôme de Frédégonde est susceptible d'accorder la bénédiction de la Dame à un chevalier suffisamment pur pour trouver la chapelle ou le charger de réparer l'un des nombreux torts qui frappent le duché, et ainsi faire le travail de la Dame là où l'on prétend que son nimbe ne brille jamais. Il est même possible que Frédégonde devienne la protectrice d'un groupe d'aventuriers disparates, voire d'étrangers, car la situation du Moussillon est tellement désespérée que même les roturiers peuvent être amenés à y combattre la malédiction.

Quant à sir Garin, ses os ont sans doute depuis longtemps disparu et tout le monde l'a oublié. De temps en temps, un paysan ou une cueilleuse parle d'une histoire de chevalier squelettique chevauchant dans les collines du nord, sans doute animé par le mal des actes qu'il commit de son vivant ou cherchant à se repentir dans la tombe. Cependant, rares sont les gens qui croient ces récits.

Le donjon de Dol



Durant l'affaire du Faux Graal, Maldred, aidé de la magie de Malfleur, emprisonna la Fée Enchanteresse. Peu d'endroits pouvaient retenir celle-ci, mais malheureusement pour elle, Maldred la conduisit au donjon de Dol, une tour isolée et méconnue qui sort de la mer, au nord-ouest de Moussillon. Cette tour de granit noir, sans doute de conception elfique, se dresse aujourd'hui tel un doigt rongé de pierre s'élevant vers les cieux. La Fée dépérit au sein du donjon jusqu'à ce qu'un chevalier de la Quête du nom de Gaston de Geste y fût conduit par des visions. Il vainquit le monstre que Maldred avait chargé de protéger l'étroit pont de pierre menant à la redoute et libéra la Fée Enchanteresse.







LE NOUVEAU PRISONNIER

Les aventuriers ont découvert un complot terrible et démasqué le félon qui en est à l'origine. Malheureusement, ce dernier en sait trop pour être simplement exécuté et aucune prison classique ne saurait le retenir. L'employeur des aventuriers a cependant entendu parler d'une prison ayant accueilli la Fée Enchanteresse en personne ! Tout ce qu'ils ont à faire, c'est trouver le donjon de Dol, l'explorer et le préparer pour recevoir le prisonnier.

En échange, la Fée lui remit le trône de Bretonnie, vacant, et c'est au titre de Roy que Gaston prit la tête des chevaliers qui envahirent le Moussillon et assiégèrent la capitale locale. Tout le monde oublia ensuite le donjon, à l'exception sans doute de la Fée.

Le donjon de Dol se situe toujours au large des côtes du Moussillon, frappé par les tempêtes. L'étroit pont de pierre qui le reliait jadis à la terre ferme s'est effondré lors du combat que Gaston a mené contre la créature. On ne peut donc l'atteindre qu'en s'aventurant dans les rochers traîtres et la mer démontée, puis en escaladant la tour, dont l'entrée se situe à mi-hauteur. Le cadavre du monstre s'y trouve encore, les os brisés sur les rochers où il est tombé. Ainsi, à marée basse, un aventurier vigilant apercevra peut-être l'ivoire de son épine dorsale brisée et couverte de pointes, ornée d'algues et de coquillages.

L'intérieur du donjon est marqué par la magie, à savoir la sorcellerie de Malfleur et la puissance nourricière de la Fée Enchanteresse. Ces pouvoirs agitent constamment l'édifice, si bien que certaines pièces sont tapissées de chair au sein de laquelle on aperçoit des veines et des visages hurlants, alors que d'autres sont remplies d'une flore luxuriante et baignées d'une merveilleuse lueur pâle. Le rôle originel du donjon est inconnu et ses nombreuses pièces sont reliées en une vertigineuse spirale s'élevant jusqu'à la cellule, au sommet, où était enfermée la Fée. Les fers enchantés qui la retenaient sont d'ailleurs toujours là. Maldred n'a jamais pris la peine d'explorer le donjon en détail et ses profondeurs abritent peut-être d'autres secrets.

Les Frères de Farulin

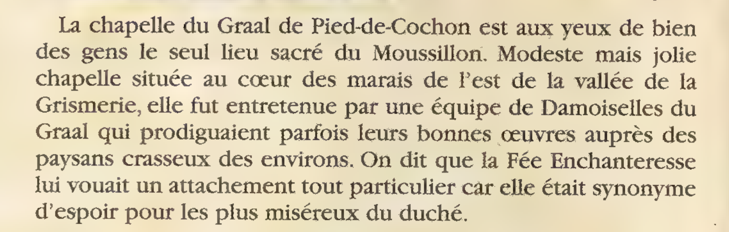
Dans le nord-est du Moussillon, au sud de la forêt d'Arden, se dressent des dizaines de monolithes disposés de manière à former des cercles concentriques. Nul ne sait qui était Farulin ni quel sens ont les pierres, mais on retrouve souvent les paysans qui disparaissent dans la région assis près de l'un de ces monolithes, les yeux braqués vers le ciel. Ils restent dans cet état de conscience pendant des jours entiers et il est impossible de les en tirer.

LA RELIQUE

La Fée Enchanteresse souhaite récupérer une relique inestimable, une chevalière que porte une Damoiselle du Graal inhumée sous la nef de la chapelle de Pied-de-Cochon. Mais s'intéresse-t-elle vraiment à la bague ou envoie-t-elle les malheureux aventuriers à la chapelle dans l'espoir qu'ils survivent au siège des zombies et découvrent les secrets de l'endroit ?

En fait, les Frères de Farulin sont sans doute les plus anciennes constructions humaines de Bretonnie. Ils furent bâtis dans le but de créer un étrange effet magique qui brouille l'esprit de ceux qui s'en approchent et tient les curieux à l'écart du tumulus d'un ancien chef de tribu bretonni. Décédé bien avant la naissance de Gilles, ce chef était un puissant seigneur de guerre qui devait disposer de nombreux sorciers de talent pour que le sort affecte aujourd'hui encore les Frères de Farulin. Son tumulus se tient toujours au centre du champ de monolithes, protégé de la malédiction qui pèse sur le Moussillon. Son char et ses destriers furent enterrés non loin de lui, dans une antichambre où se trouvent encore des bardes de bronze oxydées, alors que son sarcophage en pierre, déposé dans sa chambre funéraire, est encore scellé malgré les assauts du temps, de l'humidité et des vermines.

Pourquoi le chef enterré parmi les Frères de Farulin, qui était à n'en point douter un homme puissant, n'a-t-il jamais pris une importance comparable à celle de Gilles ? La réponse figure sur les plaques de bronze enterrées en sa compagnie, qui sont recouvertes de pictogrammes complexes qu'un bon érudit pourrait traduire. Elles racontent une sombre histoire de batailles, de corruption et de suicide, qui laisse penser que le Moussillon était peut-être déjà maudit avant l'ère de Landouin.



Pied-de-Cochon

La chapelle du Graal de Pied-de-Cochon est aux yeux de bien des gens le seul lieu sacré du Moussillon. Modeste mais jolie chapelle située au cœur des marais de l'est de la vallée de la Grismerie, elle fut entretenue par une équipe de Damoiselles du Graal qui prodiguaient parfois leurs bonnes œuvres auprès des paysans crasseux des environs. On dit que la Fée Enchanteresse lui vouait un attachement tout particulier car elle était synonyme d'espoir pour les plus miséreux du duché.

Tout cela prit fin en 1472 (2450), lorsqu'une horde de morts-vivants assiégea et détruisit la chapelle. Les Damoiselles du Graal présentes furent dévorées ou repoussées, et aucune n'y revint jamais. La chapelle est donc abandonnée et délabrée, les paysans de la région prenant bien soin de l'éviter. Un silence de mort plane sur l'endroit… du moins tant qu'aucun être vivant ne se trouve dans la chapelle sur les coups de midi. Quand cela se produit, des nuages noirs s'amoncellent au-dessus de l'édifice et un brouillard épais l'enveloppe. Alors, de la brume sort une horde de zombies chancelants et gémissants. Les Damoiselles du Graal apparaissent également, tels des esprits revivant ce jour funeste où les morts sans repos envahirent la chapelle ; mais si les Damoiselles sont des fantômes, les zombies eux sont bien réels. Les personnages retranchés dans la chapelle devront donc faire face à un siège acharné de la part des morts-vivants qui tenteront d'y entrer par les portes et les fenêtres.

Nul ne sait pourquoi les zombies attaquèrent la chapelle ni qui les contrôlait (le cas échéant). Le seul moyen de le découvrir serait peut-être de survivre à un de leurs sièges et de s'entretenir ensuite avec les esprits des Damoiselles du Graal. Avaient-elles eu vent d'un secret qu'elles ne devaient absolument pas répéter ? La Fée les avait-elles chargées d'une mission qu'un nécromancien voulait déjouer ? La vérité ne sera sans doute jamais connue, sauf si de courageux (ou malheureux) aventuriers se rendent dans la chapelle envahie par la végétation sur les coups de midi et affrontent les morts-vivants.









VOYAGES EN MOUSSILLON

Voyager en Bretonnie est une chose, mais voyager en Moussillon en est une autre. Bien qu'il ne s'agisse pas d'un duché de grande taille, les routes existantes sont mauvaises et les a priori habituels des voyageurs ne s'y appliquent que rarement.

Maladies



Parmi tous les dangers dont les voyageurs doivent être conscients, on trouve les maladies. Au cours de son histoire, le Moussillon a été ravagé à deux reprises par la peste rouge, mais il a subi de nombreuses épidémies de cette même maladie et d'autres. Chaque recoin du duché est susceptible d'être frappé par une épidémie spontanée, les étrangers n'ayant développé aucune résistance naturelle étant évidemment les plus vulnérables.

Si un personnage boit de l'eau non bouillie, il doit réussir un **test d'Endurance** sous peine de contracter une maladie, le plus souvent la peste rouge. La Grismerie est particulièrement infectieuse ; si un personnage y boit de l'eau, il doit réussir un **test d'Endurance Difficile (–20%)** sous peine de contracter la peste rouge. La seule source sûre du Moussillon est le puits de la chapelle du Graal de la cité. Si un personnage boit de cette eau sans la faire bouillir, il doit simplement réussir un **test d'Endurance Très facile (+30%)**. De plus, le simple fait de passer trop de temps dans un lieu particulièrement crasseux ou infesté de vermines peut provoquer une maladie. Pour chaque tranche de trois jours (ou trois nuits) passée dans un tel endroit (par exemple, une masure de paysans ou une chambre d'auberge des plus sales), le personnage doit réussir un test d'Endurance sous peine de contracter une maladie (là encore, c'est généralement la peste rouge, mais pas toujours).

Dans tous les cas, les gens qui ont passé du temps en Moussillon ou qui connaissent le duché sans forcément y avoir mis les pieds (par exemple, les soldats des tours de guet du Cordon Sanitaire) sont au fait des activités à risque pour les voyageurs imprudents. Bien des Bretonniens incultes croient d'ailleurs que «Ne buvez pas l'eau» figure sur les armoiries ducales.

Toutes les maladies du Vieux Monde sont présentes en Bretonnie, mais on trouve également des infections propres au royaume. Parmi elles figurent le sinistre croup des marais et la très désagréable fièvre aveuglante.

TABLE 2-1 : MALADIES COURANTES DU MOUSSILLON

Jet	Maladie
1-2	Peste rouge
3-4	Croup des marais
5-6	Fièvre aveuglante
7-8	Variole verte
9-10	Diarrhée sanglante

La peste rouge

Description : la peste (ou fièvre) rouge est une maladie éphémère mais très dangereuse, qui peut même être mortelle. Elle a par deux fois balayé la quasi-totalité de la population du Moussillon et le Cordon Sanitaire fut mis en place pour empêcher que le phénomène ne se produise en Bretonnie. Elle se transmet principalement par l'absorption d'eau souillée. Les premiers symptômes prennent la forme d'une gorge très irritée et de tremblements incontrôlables. Une journée plus tard environ, ces symptômes cèdent la place à des hémorragies internes (le sang coulant généralement du nez, de la bouche et des yeux), de violentes toux sanglantes et de vives douleurs internes. Les organes de la victime saignent abondamment et ceux qui en meurent voient leurs entrailles se transformer en une bouillie sanglante. Les remèdes populaires sont presque aussi nombreux que les victimes et incluent des saignées systématiques, des bains répétés, des amputations, des trépanations crâniennes et des immersions dans des puits remplis de grenouilles.

Durée : 7 jours

Effets : chaque jour, l'Endurance de la victime chute de -5%. Si elle ne reste pas tranquillement au lit ou qu'elle subit un remède populaire alarmant, elle doit réussir un **test de Force Mentale** sous peine de perdre -5% de plus. Si sa valeur d'Endurance tombe à 0, elle meurt. Les effets de la peste rouge semblent plus dévastateurs encore quand la victime est à proximité d'autres malades (ce fut le cas lors du siège de la cité). Dans cas, la perte quotidienne d'Endurance est de -10%.

Le croup des marais

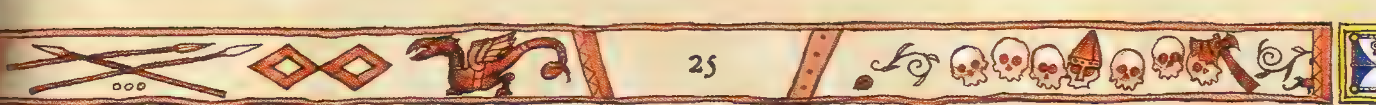
Description : les facteurs de transmission du croup des marais ne sont pas très clairs, mais semblent liés à la chasse aux escargots (et à leur préparation). Les paysans les plus superstitieux estiment d'ailleurs que le mal est dû à la vengeance des escargots qui ne sont pas attrapés et vidés correctement. Les malades développent une toux sèche et bruyante, souvent accompagnée d'expectorations verdâtres. Cette substance verte finit d'ailleurs par suinter des pores du malade durant les dernières phases de la maladie, ce qui donne une allure huileuse à la peau, la victime pouvant même aller jusqu'à passer pour un mort-vivant.

Durée : 5 jours

Effets : la victime subit un malus de -15% en Sociabilité en raison de son apparence visqueuse et grotesque à la fois, et ressemble de près à un zombie. Dans les situations où il lui faut rester calme (par exemple, un test de Déplacement silencieux), elle doit réussir un **test de Force Mentale** sous peine de tousser violemment et de révéler sa présence.

LE SANG DU SURVIVANT

Un ami, un protecteur ou un proche des aventuriers souffre d'une bien étrange maladie. Tous les apothicaires appelés à son chevet ont jeté l'éponge, à l'exception d'un seul, qui se souvient d'avoir entendu parler d'une maladie semblable au sein de la paysannerie du Moussillon, avant l'affaire du Faux Graal. Les aventuriers doivent donc se rendre en Moussillon, trouver quelqu'un ayant survécu à la maladie et le ramener pour pratiquer une transfusion, méthode révolutionnaire s'il en est.



La fièvre aveuglante

Description : maladie étrange attribuée à la malice des hommes gris et autres esprits des marais, la fièvre aveuglante frappe parfois ceux qui passent trop de temps dans les marécages. Le malade souffre de symptômes modérés (rougeurs intermittentes ou rhume de cerveau) jusqu'à être victime d'un grand stress. Il a alors une chance d'être frappé de cécité temporaire. La fièvre aveuglante peut se révéler très dangereuse pour un malade en proie à la peur, à la panique ou à l'excitation, qui risque alors de mettre ses compagnons d'aventure en péril.

Durée : 3 jours

Effets : quand le malade est obligé de jouer un test de Force Mentale, il doit également réussir un **test d'Endurance** sous peine d'être frappé de cécité pendant 1d10 rounds.

Argent

L'or est le meilleur ami de tout voyageur. Malheureusement, c'est un ami qui n'a pas trop la cote en Moussillon. Dans l'ensemble du duché, les pièces de monnaie ont peu ou pas de valeur, le commerce prenant le plus souvent la forme de troc (cf. *Arsenal du Vieux Monde* pour plus de détails). Pour les paysans, la richesse d'un domaine ne se mesure pas à ses coffres, mais à ses réserves de nourriture, si bien qu'escargots et grenouilles s'échangent souvent.

Les voyageurs pourvus d'eau potable, de nourriture ou de babioles attrayantes peuvent les échanger contre un logement ou un service équivalent à plusieurs coquilles (mais les villages les plus isolés ne veulent pas entendre parler des étrangers, pas même de ceux qui viennent des villages voisins). La richesse d'un noble se mesure habituellement à la faune et à la flore convertible en nourriture, les droits de chasse dans les marais étant les biens intangibles les plus communément échangés entre paysans.

L'or, l'argent et le laiton valent davantage dans la capitale, qui dispose d'une économie un peu plus sophistiquée (mais souvent parallèle) grâce aux pièces de monnaie qu'apportent les marins de passage sur les docks. Les gangs des docks et les divers établissements du quartier du Pont souhaitent être payés en monnaie sonnante et trébuchante. La plupart des devises étrangères sont les bienvenues, car les marins apportent de l'or et des biens de tout le Vieux Monde (et parfois même du Nouveau Monde). L'or permet également d'acheter des indulgences auprès de la chapelle du Graal de la ville, même si Aurore accepte les paiements de tous types.

Transports

En Moussillon, le transport ne dépend que de vous. Les terres marécageuses de la vallée de la Grismerie ne conviennent guère aux chevaux, qui ont du mal à s'y déplacer et n'y trouvent pas vraiment de quoi se nourrir, et il est d'ailleurs probable qu'aucun village de paysans du duché n'ait le moindre cheval. De nombreux nobles disposent d'écuries, mais ils ne prêtent leurs chevaux qu'aux personnes auxquelles ils font confiance ou qui payent le prix fort dans ce sens. Il n'y a pas un seul endroit du Moussillon où l'on puisse louer des chevaux, mais rien n'empêche les voleurs de se servir chez les nobles quand ils ne craignent pas que leur tête soit mise à prix.

Les routes du Moussillon sont misérables. Certaines prennent la forme de sentiers de terre relativement compacte qui traversent les marais. D'autres sont de simples caillebotis pourris entre lesquels les voyageurs n'ont d'autre choix que de s'enfoncer jusqu'à la taille dans l'eau saumâtre. La route principale qui part de la porte Sud de la cité est plutôt correcte, mais elle disparaît à quelques kilomètres à peine de l'enceinte de la cité, là où l'avalent les tourbières de la Grismerie. Le nord de la cité est moins difficile que la vallée de la Grismerie, mais on y trouve peu de routes et de pistes.

En termes de déplacements, la Grismerie est en quelque sorte l'exception qui confirme la règle. Le fleuve est l'une des principales voies commerciales de Bretonnie et les navires l'empruntent fréquemment. Mais étant donné la réputation du duché, ils vont aussi vite que possible et ne s'arrêtent normalement qu'aux relais tenus par les compagnies fluviales. Ces embarcations emportent les marchandises de la cité vers le reste de la Bretonnie, mais la Grismerie étant étroitement patrouillée par des gardes et des inspecteurs de commerce, elles sont parfaitement légales quand elles arrivent en Gisoreux et en Bastogne. Les biens illégaux ou détaxés franchissent donc habituellement le Cordon Sanitaire par voie terrestre. Comme on peut l'imaginer, mener une barque sur la Grismerie est une expérience difficile, voire pénible, et de nombreux récits parlent de tout ce qui arrive aux bateliers en chemin. Dans l'ensemble, les paysans qui vivent sur les berges évitent ces navires remplis d'étrangers bizarres, mais il arrive que certains tentent, sans grand succès, de leur vendre des plantes ou des steaks de rat fumé. Les berges boueuses de la Grismerie sont donc tout ce que voient du Moussillon la plupart des étrangers, ce qui leur suffit largement.

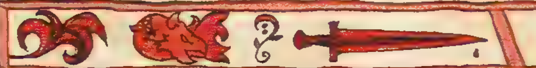
Dans la cité, tout le monde, ou presque, se déplace à pied car les chevaux, y compris ceux des nobles, finissent souvent sur les étals des bouchers.

Enfin, le premier conseil que l'on prodigue à un voyageur se rendant au Moussillon est normalement de se procurer une bonne paire de bottes.

LE MONOLITHE

Un explorateur intrépide a découvert un monolithe recouvert de runes étranges dans l'est de la vallée de la Grismerie, une région redoutable où règnent maladies et marais. Il a maintenant besoin d'aventuriers robustes pour l'aider à transporter l'ouvrage jusqu'aux docks au moyen d'une barge improvisée. Il espère ensuite pouvoir l'embarquer à bord d'un navire pour le conduire dans un haut lieu du savoir où il pourra l'étudier.









LE MOUSSILLONAIS DE SOUCHE

Bien que de nombreux paysans ne quittent jamais leur village natal, certains s'éloignent de leur marécage en quête d'aventures, de richesses ou tout simplement de grenouilles plus grasses. Certains aventuriers sont donc originaires du Moussillon alors que d'autres s'y installent (généralement contre leur gré) et s'adaptent aux occupations que proposent le duché, comme la chasse à l'escargot.

Un personnage originaire du Moussillon a toutes les chances d'être humain. Un roturier moussillonais commence le jeu avec les compétences Commérage et Langue (bretonnien). L'isolement de son village est tel qu'il n'a évidemment pas la compétence Connaissances générales. Il débute également avec le talent Résistance aux maladies et deux talents déterminés aléatoirement. Enfin, un personnage originaire du duché doit effectuer un jet de dés sur la **Table 2–2**. Les carrières de départ les plus courantes sont Grenouillère, Hors-la-loi, Maresquier et Paysan.

TABLE 2-2: APPARENCE MOUSSILLONAISE

Les villages du Moussillon sont modestes et isolés, au point que les paysans ont une apparence unique. L'œil exercé est généralement capable de faire la distinction entre les habitants de deux villages à la courbe de leur bosse ou au nombre de doigts qu'ils ont à chaque main, alors que les individus dénués de traits moussillonais seront considérés comme des étrangers. La table qui suit permet de déterminer rapidement cette touche qui donne à chaque paysan un air de Moussillonais.

1d100	Trait	1d100	Trait
01-05	Petite bosse	51-55	Orteils en plus aux deux pieds
06-10	Bosse moyenne	56-60	Yeux bougeant indépendamment
11-15	Grosse bosse	61-65	Un œil beaucoup plus gros que l'autre
16-20	Yeux situés trop bas	66-70	Une oreille beaucoup plus grande que l'autre
21-25	Yeux situés trop haut	71-75	Maxillaire supérieur hypertrophié
26-30	Yeux trop écartés	76-80	Maxillaire inférieur hypertrophié
31-35	Yeux trop rapprochés	81-85	Pieds palmés
36-40	Doigt en plus à une main	86-90	Crâne difforme
41-45	Orteil en plus à un pied	91-95	Troisième mamelon
46-50	Doigts en plus aux deux mains	96-100	Quatrième mamelon

CARRIÈRES DU MOUSSILLON

Les carrières de base qui suivent conviennent tout particulièrement aux personnages originaires du Moussillon.

Grenouillère

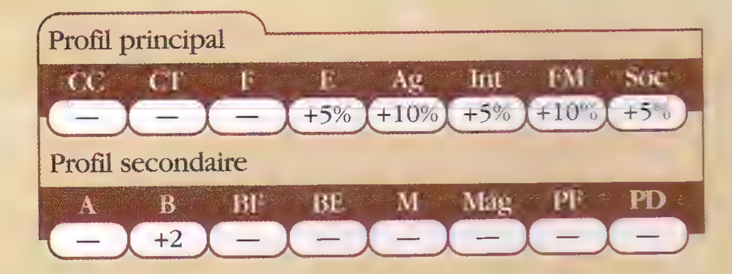
Les grenouillères sont courantes dans les villages du Moussillon. Elles se saisissent des seaux pleins d'escargots et de grenouilles attrapés par les maresquiers (généralement leur mari, leurs fils ou leur père) et passent leurs soirées à les vider. La grenouillère sait non seulement vider et nettoyer ces animaux, mais elle occupe aussi une place importante dans la structure sociale du village. Les grenouillères connaissent bien la région qui entoure leur village et ont parfois le droit de quitter leur communauté l'espace de quelques jours pour aller cueillir des plantes ou chercher des biens de première nécessité dans les villages voisins. Certaines sont des expertes en matière de flore et de remèdes. Il est rare que ces femmes ne sachent pas tout ce qui se passe au village, si bien qu'elles ont une réputation (méritée) de commères, de conteuses et de tisseuses de superstitions étranges. Les grenouillères sont presque toujours des femmes car il est honteux pour un homme de vider les animaux qui remplissent les seaux.






Avec la permission du MJ, vous pouvez remplacer la carrière de départ de Mercanti par celle de Grenouillère.

PLAN DE CARRIÈRE DE LA GRENOUILLÈRE



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	—	—	+5%	+10%	+5%	+10%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commérage, Connaissances générales (une au choix), Évaluation, Fouille, Marchandage, Métier (cuisinier), Perception

Talents : Camouflage rural *ou* Dur à cuire, Code de la rue, Dur en affaires, Valeureux

Dotations : seau d'entrailles, tripes de grenouille, coquilles d'escargot, couteau pointu

Accès : Chiffonnier, Mercanti, Paysan

Débouchés : Ancien de village*, Artisan, Batelier, Chiffonnier, Herrimault*, Mercanti, Maresquier, Pèlerin du Graal*, Serviteur, Vagabond

* Ces carrières apparaissent dans le guide des *Chevaliers du Graal*.

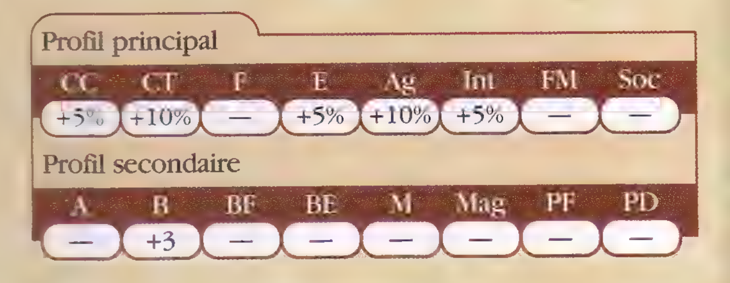


Maresquier

Les maresquiers sont des chasseurs de grenouilles et d'escargots. Ils tirent leur nom d'un dialecte obscur signifiant « homme des marais » ou, plus communément, « chasseur de grenouilles ». Escargots et grenouilles sont les seules ressources dont le Moussillon dispose en abondance, ce type de chasse étant un passe-temps des plus prestigieux au sein de la paysannerie. D'un point de vue purement technique, tous les animaux des marais appartenant au seigneur local, le maresquier doit obtenir l'aval du noble avant de se mettre en chasse. Certains nobles exigent que les candidats subissent un long apprentissage et leur prêtent divers serments avant de leur octroyer le titre tant convoité et de leur permettre de chasser dans leurs marais. Les maresquiers n'ont pas leur pareil pour suivre la piste de grenouilles et d'escargots, une activité délicate et très gourmande en termes de temps. Ce sont habituellement des hommes, mais il arrive que des nobles autorisent des femmes particulièrement dégourdies à chasser en l'absence d'hommes compétents en la matière.

Avec la permission du MJ, vous pouvez remplacer la carrière de départ de Chasseur par celle de Maresquier.

PLAN DE CARRIÈRE DU MARESQUIER



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+10%	—	+5%	+10%	+5%	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+3	—	—	—	—	—	—

Compétences : Braconnage, Dissimulation, Fouille, Natation, Perception, Survie

Talents : Camouflage rural, Dur à cuire, Maîtrise (armes paralysantes), Réflexes éclair *ou* Résistance accrue, Tireur d'élite

Dotations : filet, lance, sac, 1d10 verrues, droits de chasse octroyés par le seigneur local

Accès : Batelier, Chasseur, Chiffonnier, Grenouillère, Milicien, Passeur, Paysan

Débouchés : Ancien de village*, Coupe-jarret, Herrimault*, Homme d'armes*, Hors-la-loi, Pèlerin du Graal*, Vagabond, Yeoman

* Ces carrières apparaissent dans le guide des *Chevaliers du Graal*.











LÉGENDES LOCALES

Des troubadours de cour aux grenouillères ratatinées en passant par les bandits endurcis, tout le monde en Moussillon a une histoire à raconter au sujet du Duché Perdu. Tous ceux qui y vivent savent que quelque chose n'y tourne pas rond, que l'endroit est victime d'un mal beaucoup plus insidieux que son isolement forcé et les maladies qui le frappent. Et c'est ce sentiment qui a donné naissance à de nombreux contes et récits au sujet de l'étrangeté du Moussillon. Toute grenouillère qui se respecte dispose de tout un arsenal d'histoires qu'elle racontera volontiers à tous ceux qui veulent bien l'entendre…

- Des goules vivent sous la cité et règnent sur un royaume disposant de seigneurs, de ducs et même d'un roi.

- Il y a un pays en dehors du village, si grand qu'il faudrait des jours de marche pour le traverser. Et ce pays est entouré par un monde dont la traversée nécessiterait des semaines d'excursion !

- Les lumières qui surmontent la tour d'Alsace sont dues à un sorcier qui dérobe les âmes des gens et les jette dans le ciel. Quand il les lance assez fort, elles deviennent des étoiles.

- Les enfants perdus développent des cornes et des pieds fourchus, et ils se rassemblent dans les bois. Nous devons nous efforcer de vivre en harmonie avec ces hommes bestiaux car ce sont nos fils et nos filles.

- Les escargots sont immortels. Quand on les vide, ils réapparaissent aussitôt ailleurs, dans la boue. Il ne s'agit pas d'animaux, mais d'une bénédiction que les hommes gris ont conférée aux paysans du Moussillon.

- Les gens du village voisin sont des mangeurs d'enfants. Ils vénèrent une grande créature volante qui vient du ciel !

- Thierry de Lyonesse était jadis le meilleur ami de Landouin, mais il devint jaloux de lui et finit par le haïr. Il le défia en duel pour une histoire sans importance, mais Landouin était de loin meilleur chevalier et blessa son adversaire au visage. Thierry fut disgracié et demanda à ses chevaliers et à ses héritiers de le venger, en trouvant une excuse pour envahir le royaume de son adversaire et l'annexer au Lyonesse. Ainsi, après la folie de Mérovée, le Lyonesse envahit le Moussillon, non pas pour punir les crimes de Mérovée, mais pour venger Thierry en prenant la meilleure moitié du duché et en condamnant l'autre aux ténèbres et à la misère.

- Les hommes gris élèvent des paysans comme les paysans font des élevages de grenouilles et d'escargots. De temps à autre, les hommes gris enlèvent tous les habitants d'un village précis et les mangent. Ils ne le font cependant qu'aux villages dont les paysans ne laissent pas d'offrandes d'entrailles dans les marais.

- Le Pourceau Noir des Bois est omniprésent. Il est la source de toute vie et donc de la mort. Priez pour que le Pourceau Noir vous épargne !

- Un enfant né avec des mamelons, des doigts ou des orteils en trop est sûr de jouir d'un don extraordinaire. Le plus grand maresquier de tous les temps était d'ailleurs un enfant bicéphale.

- La malédiction de Moussillon serait levée si un homme se rendait au palais ducal sur le dos de la Grande Truie de la Grismerie, qui parcourt encore l'ouest de la vallée du fleuve. Nous brûlons son effigie à l'occasion de chaque nuit de la Truie dans l'espoir qu'elle se montre et nous ouvre les portes du salut.

- Notre village est entouré de cadavres qui sont sortis de leurs tombes gorgées d'eau. Si vous dépassez le cercle de pierres qui constitue la frontière du village, ils vous pourchasseront pour vous dévorer la cervelle.

- La majeure partie de la noblesse du Moussillon ne descend pas de Landouin, mais de l'un de ses neveux, qui fut épargné lors de l'invasion des morts-vivants car le nécromancien lut en ce garçon une malice et une perversion semblables aux siennes.

- Le duel qui opposa Landouin et Thierry était lié à l'épouse de ce dernier, Roseline. Landouin l'avait enlevée ou outragée comme jamais. Ce fut le premier symptôme démontrant le mal qui le hantait et il réagit ave violence quand son ami voulut le raisonner. Un duel s'ensuivit, Thierry fut blessé au visage et, ayant été battu par meilleur guerrier, ne put remettre en cause l'issue du combat. Ainsi fut manquée l'occasion de soigner la blessure dont était victime le cœur de Landouin ; ainsi fut maudit le Moussillon.

- Il était une fois une noble dame de Moussillon condamnée à tort pour sorcellerie, meurtre et ingestion de sang de vierges. L'un dans l'autre, elle eut beaucoup de chance car ses véritables crimes étaient bien pires.

- Dans le nord du Moussillon se dresse une forêt magique dans laquelle les esprits des arbres cherchent le moyen de soigner les maux du duché.

- Un jour, la Dame du Lac vint en Moussillon, mais elle se sentit mal en raison de toutes les atrocités que les peaux-vertes avaient commises à l'encontre de la Bretonnie. La région tomba elle aussi malade et le resta malgré les victoires de Gilles et de ses Compagnons.

- Des rats de taille humaine vivent dans une caverne sous les collines du Charnier. De taille humaine !

- Si vous enterrez un corps visage face au ciel, il se mettra à hurler et ne cessera qu'une fois retourné.

- La malédiction est là car Landouin n'est pas honoré comme il devrait l'être. Il est enterré quelque part dans la terre malade du Moussillon et tant qu'il ne sera pas inhumé dans un tombeau digne des Compagnons de Gilles, nul ne pourra lever la malédiction.

- Shallya ne nous écoute que lorsque nous sacrifions un village en son nom, pour lui montrer que nous n'avons peur d'aucun remède.




– CHAPITRE III – L'AVÈNEMENT DU CHEVALIER NOIR

La malédiction qui pèse sur le Moussillon en fait un duché sinistre, malodorant et déprimant. Mais ce n'est pas un bien grand mal comparé au fléau qui ravage ses habitants. La noblesse du Moussillon compte certains des hommes et des femmes les plus pernicieux de Bretonnie, et plusieurs criminels endurcis se sont hissés au sommet de la hiérarchie du monde du crime pour gagner une triste renommée parmi les bandits et les coupe-jarrets. Ces scélérats cruels et sinistres sont des adversaires mortels pour tout groupe d'aventuriers audacieux, s'opposer à leurs plans nécessitant une lame affûtée et un instinct sûr.

Ainsi va la vie en Moussillon d'aussi loin qu'on s'en rappelle. Mais récemment, une nouvelle menace a surgi dans le Duché Perdu, un péril que même le Roy Louen Cœur de Lion ne saurait ignorer. Bien que les rumeurs soient ambiguës, la vérité est qu'un prétendant au titre de duc du Moussillon est apparu. Malbaude, le Chevalier Noir a scellé une alliance avec les nobles du duché dans l'intention de rassembler une armée pour appuyer ses prétentions. Celles-ci sont en opposition directe avec le décret royal qui veut que le siège du Moussillon reste vide : il s'agit par conséquent d'un acte de trahison envers le Roy. Il existe une possibilité bien réelle que l'armée de Malbaude finisse par affronter les troupes bretonniennes loyales au Roy, et si la bataille a lieu en Moussillon même, nul ne peut savoir à l'avance qui en sortira vainqueur.

Les machinations de Malbaude constituent l'une des plus graves menaces pesant sur la Bretonnie. Malbaude n'est pas en quête de choses aussi triviales que le pouvoir ou la richesse, et il n'essaye pas non plus de ramener le Moussillon à l'âge d'or de Landouin. C'est un homme passionné, convaincu que lui seul comprend quelque terrible vérité concernant la Bretonnie, et il a pris sur lui de renverser l'ordre établi dans le royaume. Régner sur le Moussillon n'est que la première étape de son plan. S'il réussit à s'emparer du duché, Malbaude n'aura de cesse que la révolution n'éclate en Bretonnie et que l'ordre de la chevalerie ne s'effondre.

Malbaude et ses principaux conspirateurs comptent parmi les hommes et les femmes les plus dangereux de Bretonnie, et le Roy couvrirait d'or et d'honneurs quiconque pourrait dévoiler l'identité du Chevalier Noir et de ceux qu'il a gagnés à sa cause. Une fois que le Roy sera certain de ce qui se passe réellement en Moussillon, il lancera probablement une croisade destinée à ramener le duché dans le giron de la Couronne. Ce serait là une terrible tragédie, car l'armée des envahisseurs serait assaillie par la peste, et les paysans soumis à de plus grandes privations à cause des exigences des deux camps.

Cet événement pourrait être déclenché par une simple bande de mercenaires ignorant les terribles conséquences de leur aventure.






MALBAUDE, LE CHEVALIER NOIR

Nul ne connaît vraiment l'identité du chevalier aujourd'hui connu sous le nom de Malbaude. Certains affirment qu'il s'agit d'un rejeton illégitime du Roy Louen Cœur de Lion lui-même. D'autres soutiennent que Malbaude est un manant qui fut malencontreusement élevé au statut de chevalier après avoir sauvé la vie du duc de Lyonesse lors d'une partie de chasse, ou encore qu'il s'agit d'un chevalier errant parti en expédition dans les Principautés Frontalières et qui fut le seul survivant de son groupe. Malbaude est satisfait de rester dans le mystère et peut-être que nul ne saura jamais la vérité.

Quelles que soient ses origines, Malbaude était certainement autrefois un chevalier audacieux et héroïque, l'une des meilleures jeunes lances de Bretonnie. Il était (et est sans doute encore) un guerrier exceptionnel et un homme dont l'honneur et les principes sont inébranlables. En tant que chevalier errant, il gagna ses éperons de chevalier du Royaume, mais sa dévotion envers le code de la chevalerie était telle qu'il renonça immédiatement à sa lance et partit en tant que chevalier de la Quête, cherchant à obtenir la bénédiction de la Dame et une révélation du Graal sur le sens de sa vie.

Malbaude parcourut toute la Bretonnie, se vouant corps et âme à l'existence de renoncement et de labeur qu'est celle des chevaliers de la Quête. Là encore, il semble tout à fait ravi des rumeurs qui courent chez les nobles du Moussillon concernant ses hauts faits en tant que chevalier de la Quête. On dit qu'il parcourut le massif d'Orquemont et nettoya des vallées entières des peaux-vertes qui les occupaient, qu'il combattit des harpies aux ailes de chauve-souris dans les Montagnes Grises, et qu'il enraya la progression d'une tribu de gobelins tout entière au défilé de la Hache. D'autres légendes le mettent en scène débusquant un culte du Chaos parmi les marchands étrangers de L'Anguille ou traquant la monstrueuse Sorcière Bleue de la forêt de Châlons.

L'une des histoires les plus récurrentes raconte comment Malbaude, après de longues années de Quête du Graal, fut soudain las de ses pérégrinations et fit halte dans une chapelle du Graal. La Damoiselle du Graal l'accueillit, mais Malbaude faisait grise mine et semblait en colère. Pourquoi la Dame l'avait-elle oublié ? N'en avait-il pas fait assez pour elle ? N'avait-il pas abattu des monstres bretonniens, aidé les innocents et puni les méchants ? Et pourtant, il n'avait vu aucun signe du Graal, ni reçu aucun message de la Dame. Il s'insurgea contre le fait qu'il avait voué sa vie à la Quête sans rien en retirer.

La Damoiselle du Graal avait conseillé bien des chevaliers de la Quête, et elle lui donna les mêmes réponses qu'aux autres. La Quête du Graal, dit-elle à Malbaude, n'est pas un voyage qu'on entreprend pour gagner la reconnaissance de la Dame, ni une épreuve destinée à gagner le droit de boire à la sainte coupe. La véritable quête consiste pour le chevalier à atteindre ce point de non retour, où le désespoir l'envahit, et à poursuivre ses voyages malgré tout. Tel est le véritable test pour un chevalier, non pas la mise à l'épreuve de la fermeté de son bras, mais de celle de son âme. Il ne s'agit pas de savoir s'il peut abattre toute la population monstrueuse d'une forêt mais si, comprenant que ses lèvres ne toucheront peut-être jamais le Graal, il persévérera néanmoins dans la Quête.

Malbaude réfléchit à la question. Si c'était vrai, tout ce qui lui restait à faire, c'était de continuer, de s'élancer contre les plus terribles dangers et de les affronter avec passion et courage, afin que finalement la Dame vienne à lui comme elle l'avait promis.

À l'aube, Malbaude sortit de la chapelle du Graal et ne prit aucun repos jusqu'à ce qu'il fût arrivé à l'endroit même où son désespoir serait mis à l'épreuve : dans le Pays du Désespoir, en Moussillon.

Malbaude trouva bien assez de malheur en Moussillon. On est presque certain que c'est lui qui se dressa contre une armée de morts-vivants rassemblés près des collines des Orphelins, et lui encore qui s'engouffra dans les grottes situées sous le pont Résolu en ruine pour passer les malveillants hommes-rats par le fil de l'épée. Nul ne peut dire quelles autres aventures il vécut dans le Duché Perdu.

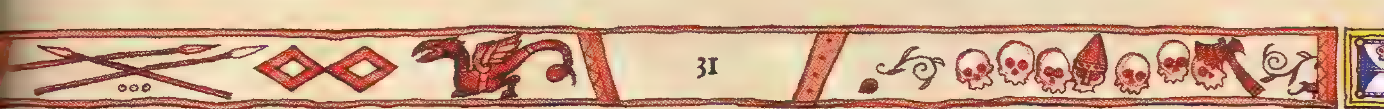
Tout ce dont on est sûr, puisqu'on tient l'information de Malbaude lui-même, c'est qu'il finit par faire halte à l'orée de la forêt d'Arden. Bien qu'il cherchât des hommes-bêtes et d'autres monstres, il se trouva devant un ruisseau à l'eau saumâtre. Tandis qu'il l'observait, l'endroit perdit sa couleur gris-vert et les nuages de mouches en disparurent pour révéler un somptueux lac aux eaux claires, nappé de brumes froides. Une main s'éleva des eaux, porteuse d'un calice doré et étincelant, et Malbaude sut qu'il avait fini par trouver le Graal. Boire au Graal pouvait avoir deux conséquences. Si son cœur était souillé par la moindre trace de péché, la magie du Graal le tuerait instantanément. Toutefois, s'il était pur comme un véritable chevalier, il recevrait la bénédiction de la Dame, ne connaîtrait plus la peur et reviendrait dans les terres civilisées en tant que saint chevalier du Graal.

Malbaude prit le Graal, sûr que ses années de Quête l'avaient purifié de toute trace de souillure. Il but de son eau et ne fut pas foudroyé : il réalisa qu'il devait avoir passé l'épreuve avec succès et que la bénédiction de la Dame était sur lui. Et alors, il vit la vérité.

Malbaude ne mourut pas. Mais il ne devint pas non plus chevalier du Graal. À la place, il reçut une révélation concernant la Dame du Lac, le code de la chevalerie et le cœur même de la chevalerie bretonnienne. Pour une raison mystérieuse, au lieu de devenir chevalier du Graal, Malbaude avait percé la magie de la Dame et découvert sa véritable nature. À moins que la démence ne l'ait frappé et que son exposition à la misère du Moussillon n'ait suscité chez lui des hallucinations enfiévrées. Quoi qu'il en soit, Malbaude crut que c'était la vérité, une vérité épouvantable.

Seuls les conspirateurs les plus proches de Malbaude savent ce qu'il a vu en buvant au Graal. C'était assez terrifiant pour qu'il rejette tout ce qui avait trait à la chevalerie et maudisse jusqu'au nom de la Dame. Accablé de chagrin, il revint en Moussillon, tous ses espoirs réduits à néant, cherchant seulement la mort dans le Pays du Désespoir. Mais il ne la trouva point. Au lieu de cela, sa tristesse se mua en colère, et sa colère en haine. On lui avait menti depuis sa naissance, et pire encore, il avait incarné lui-même ce mensonge. Mais il pouvait changer les choses. S'il renversait la couronne de Bretonnie et abolissait le culte de la Dame du Lac, il pourrait redresser tous les torts qu'avait subis la Bretonnie. Mais pour ce faire, il lui fallait tout d'abord rassembler une armée et s'emparer du duché, afin de pouvoir un jour prétendre au trône de Bretonnie. C'était un plan follement ambitieux, visant à faire de Malbaude le premier homme à usurper le trône de Bretonnie. Mais désormais, le dévouement qu'il avait investi malgré son désespoir dans sa quête du Graal se trouvait engagé dans une croisade contre la Dame du Lac et la Couronne de Bretonnie.

Le plan de Malbaude n'en est qu'à ses prémices. Il a expliqué sa terrible vision à plusieurs nobles du Moussillon, et beaucoup



se sont joints à lui. Certains sont tout aussi outragés que lui devant les mensonges perpétrés en Bretonnie, tandis que d'autres sont seulement des hommes amers et malveillants qui veulent se venger de ce pays qui les traite en reclus. Ces nobles ont investi leurs ressources dans le premier objectif de Malbaude : réclamer le statut de duc de Moussillon. Leurs troupes armées sont requises à la fois pour repousser un éventuel assaut du Roy et pour permettre à une expédition armée de reprendre le palais ducal. L'expédition est imminente, et bientôt sonnera l'heure où Malbaude pourra arpenter les couloirs où Maldred et Malfleur ont rencontré leur destin.

Le plan de Malbaude repose sur sa capacité à former une alliance d'individus (souvent pervers et traîtres) par la seule force de sa personnalité. Heureusement pour lui, il possède un charisme et une capacité de persuasion équivalents à ceux de n'importe quel vrai chevalier du Graal. Bien que la «vérité» que prêche Malbaude concernant la Bretonnie soit incongrue et franchement difficile à croire, il l'assène avec tant de conviction que beaucoup de ceux qui l'ont entendu parler sont persuadés de son authenticité. Il est gracieux et généreux envers ses alliés et offre même aux nobles ennemis une unique occasion de se joindre à lui. Malbaude est également resté un chevalier infiniment honorable et n'a jamais exécuté un noble confrère. Au lieu de cela, il leur donne une chance de défendre leur vie en combat singulier. En réalité, ils n'ont guère de chance de l'emporter, car Malbaude est l'un des guerriers les plus talentueux jamais élevés au sein de la chevalerie bretonnienne. Toutefois, l'idée d'abattre un noble comme un animal lui est tout simplement odieuse.

Cependant, Malbaude est totalement impitoyable. Il n'a pas pour les manants et les étrangers la même indulgence que pour les nobles bretonniens. Il a fait exécuter (et pire encore) d'innombrables paysans, mercenaires et aventuriers étrangers. Il croit si profondément en sa cause qu'il est prêt à envoyer des braves, et même des nobles, à une mort certaine si cela lui permet d'atteindre ses objectifs. De plus, bien que Malbaude soit limité par son propre sens de l'honneur, il a totalement abandonné le code de la chevalerie. Ayant librement refusé la grâce de la Dame et l'autorité du Roy, des entreprises aussi peu chevaleresques que le fait d'employer des mercenaires ou des machines de guerre à poudre noire ne lui font nullement honte.

Mais ce qui est plus grave encore, c'est que la dévotion de Malbaude à sa cause a même éclipsé sa propre perception du bien et du mal. On dit que les morts-vivants répondent à son appel, et que si le Roy envahissait le Moussillon, les vivants marcheraient aux côtés des morts dans son armée. Certains des nobles avec lesquels pactise Malbaude ont de sinistres réputations : nécromanciens, sorciers et même démons buveurs de sang… Et pourtant, Malbaude les fréquente tous, se préoccupant seulement de savoir s'ils peuvent l'aider à atteindre son but.

On voit rarement Malbaude en Moussillon et il ne semble pas avoir une unique base d'opérations. Au lieu de cela, il fréquente la cour des nobles qui le soutiennent, les aidant à recruter et à déployer des troupes, et à ce qu'on dit, les surveillant pour s'assurer de leur loyauté. Il porte une armure entièrement noire, ce qui lui vaut son surnom de Chevalier Noir, et il n'en relève jamais la visière à moins d'être en compagnie d'un de ses nobles compagnons conspirateurs. On dit que c'est un homme séduisant mais intense, qui semble aussi insondable et imperméable aux ravages du temps qu'un authentique chevalier du Graal, et dont la voix profonde et sonore peut convaincre un homme de se livrer aux actes les plus horribles. Le blason de Malbaude est un serpent or sur champ sable, et il l'affiche fièrement sur son bouclier et ses bardes, ainsi que sur ceux des chevaliers d'élite qui forment sa troupe personnelle. Tel est l'étendard que beaucoup sont persuadés de voir bientôt flotter sur les murs du duché.

Aucassin

Le noble Aucassin est l'un des hommes les plus discrètement influents en Moussillon, et c'est un des principaux lieutenants de Malbaude. Sa famille réside au château Hane depuis des générations, et la chanson de sa famille compte parmi les plus longues de toute la Bretonnie. Les ancêtres d'Aucassin combattirent aux côtés de Maldred contre le Roy, et contre le duc de Lyonesse aux côtés de Mérovée avant cela. Bien qu'ils aient fait leurs preuves au combat, les membres de la famille Aucassin sont plus connus en tant que mécènes et modèles de la culture de la cour, et leur dernier représentant lui-même est le plus cultivé des nobles du Moussillon. Sa cour, rassemblée au séduisant château Hane, comprend des poètes et des artistes destinés à amuser les nobles qui y viennent en visite, y compris Malbaude lui-même. Aucassin est la plaque tournante de la culture aristocratique du Moussillon. C'est également un démon buveur de sang irrémédiablement maléfique.

L'ARMÉE DE MALBAUDE

L'objectif immédiat de Malbaude est de rassembler une armée avec laquelle il s'emparera du Moussillon et en conservera le contrôle. Ses nobles ont tous rallié les soldats de leur maison à sa cause, et dans bien des cas, ces troupes comptent des dizaines de chevaliers. Mais Malbaude a besoin de bien plus de soldats pour soutenir ses prétentions et défendre le duché contre les inévitables représailles du Roy. Ses nobles recrutent, racolent et engagent des soldats pour la cause de Malbaude, et les recrues de l'armée grandissante vont des guerriers indépendants aguerris aux meutes de paysans indisciplinés armés de bâtons pointus.

Malbaude n'a pas seulement besoin de partisans pour grossir les effectifs de son armée, il lui faut s'assurer qu'ils soient dirigés, approvisionnés et logés quelque part. C'est la seule volonté de Malbaude qui rend possible une aussi titanesque entreprise. D'immenses sommes d'argent (à l'aune du Moussillon) sont actuellement investies dans la préparation d'un campement temporaire pour l'armée, dans les terres sauvages du nord-ouest du duché, près de la tour d'Alsace, ainsi que dans l'acquisition de quantités de nourriture suffisantes pour que l'armée reste en vie lors de sa marche sur la ville. Malbaude dirigera l'armée en personne, et plusieurs de ses partisans nobles les plus martiaux prendront aussi leur lance et chevaucheront en armure noire à la tête de l'host. Malbaude espère également que l'on pourra lever assez de morts du Moussillon pour grossir les rangs de l'armée, et que les nobles se montreront assez brutaux et charismatiques pour obliger les soldats à continuer le combat malgré les horreurs mortes-vivantes qui marcheront auprès d'eux. À mesure que le plan de Malbaude se mettra en place, il pourra faire appel à des soldats de toutes origines en nombres considérables, et ensuite à des légions de morts-vivants pour empêcher n'importe quel groupe d'aventuriers de gâcher son triomphe.




La malédiction des vampires frappe la lignée des Aucassin depuis sa naissance. Les Aucassin ne la considèrent d'ailleurs plus comme une malédiction. Après tout, ce n'est qu'en vivant plus longtemps que la moyenne que l'on peut commencer à comprendre la fine fleur de l'art et de la poésie, et les millésimes les plus fins ne sont rien comparés au nectar qu'est le sang d'une jeune et pure victime. Le sang de qualité est excessivement rare en Moussillon, ce qui oblige souvent la cour d'Aucassin à importer des hommes et des femmes jeunes et beaux pour les vider de leur sang. On trouve en permanence une ou plusieurs victimes de ce genre emprisonnées au château Hane, attendant d'être la proie des vampires. Dans les faits, les artistes de la cour sont eux aussi emprisonnés: une fois qu'ils réalisent la vraie nature d'Aucassin et ce dont il est capable, ils comprennent fort bien qu'ils ne pourront jamais quitter le château vivants. Le personnel d'Aucassin est un mélange de serviteurs vivants terrorisés et d'esclaves serviles soumis à sa volonté, et le vampire est servi par un groupe de chevaliers issus des branches éloignées de sa famille, qu'il observe scrupuleusement afin de choisir lesquels transformer en vampires pour qu'ils le servent mieux encore.

En dépit de la malveillance d'Aucassin et de son statut de mort-vivant, c'est un hôte gracieux et accueillant, qui adhère à une tradition d'hospitalité vieille comme la Bretonnie. Les nobles qui se voient offrir l'hospitalité sont traités aussi bien que possible, à tel point que même ceux qui réalisent qu'Aucassin est un vampire choisissent souvent d'ignorer les goûts peu ordinaires de leur hôte. Même les roturiers introduits à la cour sont rarement la proie d'Aucassin. À la cour du vampire, on peut entendre les poèmes délicats de Bertrand d'Aquitanie, admirer les exquises tapisseries de l'artiste Bérénice, ou se délecter des récits historiques et légendaires dont Aucassin régale ses visiteurs. Le chevalier favori d'Aucassin, Gefrelar, peut également emmener les nobles invités à la chasse dans les environs relativement sûrs du château Hane, où les invités sont conviés à tirer ou abattre à la lance le sanglier sauvage spécialement importé par le maître des lieux et lâché dans ses domaines.

Dans le plan de Malbaude, Aucassin joue le rôle de porte-parole du Chevalier Noir afin de gagner le soutien des autres nobles. C'est quand les alliés potentiels ont été introduits à la cour d'Aucassin et que leur loyauté a été évaluée que Malbaude leur raconte ce qu'il a vu en buvant au Graal, et ce faisant, les convainc de l'aider à renverser la couronne. La richesse considérable d'Aucassin et la compétence des comptables de sa cour s'avèrent également utiles quand il s'agit de gérer la levée et l'approvisionnement de l'armée potentielle de Malbaude. Aucassin, bien qu'il ne soit pas en surface un chevalier belliqueux, est la clef de voûte des prétentions de Malbaude concernant le duché de Moussillon.

Grand, mince, avec ses traits légèrement cruels, Aucassin fait preuve d'un charme et de talents d'hôte qui dissimulent la moindre trace de sa nature de prédateur monstrueux et sans âme. Sous cette façade, Aucassin est en réalité un meurtrier de sang-froid qui ne se soucie nullement de la souffrance d'autrui. Confronté à ceux qu'il ne considère pas comme ses invités, il est tout aussi impitoyable que n'importe quel vampire dégénéré. Le blason d'Aucassin est composé de trois fleurs sable sur champ d'argent, auxquelles Maldred ajouta une petite fleur de lys sable en remerciement des services rendus par sa famille lors de l'affaire du faux Graal.



– AUCASSIN –

Race: vampire
Carrière: Chevalier

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65%	42%	62%	66%	45%	45%	70%	65%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	21	6	6	6	1	0	0

Compétences: Charisme +10%, Commandement +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire, nécromancie), Connaissances générales (Bretonnie, Empire, Principautés Frontalières), Équitation, Escalade, Esquive, Évaluation, Filature, Focalisation, Fouille, Intimidation, Langage mystique (magick), Langue (bretonnien, classique, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie, Torture

Talents: Armes naturelles, Désarmement, Effrayant, Éloquence, Intrigant, Magie commune (occulte), Magie noire, Maîtrise (armes d'escrime, armes de parade), Mort-vivant, Orateur né, Sens aiguisés, Vision nocturne

Règles spéciales:

• *Apparence humaine*: Aucassin peut se faire passer pour un humain s'il le faut, rétractant ses crocs et ses griffes et adoucissant ses traits. Sous cette forme, il n'est plus Effrayant. La transformation, dans un sens ou dans l'autre, se fait au prix d'une action gratuite.



- *Malédiction des vampires* : Aucassin ne peut pas traverser d'eau courante autrement que sur un pont. Il n'a pas de reflet dans un miroir. Il doit boire plusieurs pintes de sang chaque jour pour éviter de perdre 10% dans toutes les caractéristiques de son profil principal (mais regagne ces points dès qu'il se nourrit). Exposé à la lumière directe du soleil, il perd 1 point de Blessures (sans tenir compte du bonus d'Endurance et des points d'Armure) par minute d'exposition.
- *Nécromancien-né* : Aucassin peut contrôler les morts-vivants comme le font les nécromanciens (cf. *WJDR*, page 161).
- *Regard hypnotique* : Aucassin est capable d'immobiliser ses adversaires d'un simple regard. Il peut utiliser ce pouvoir contre une victime située dans un rayon de 6 mètres (3 cases). Il s'agit d'une demi-action. La victime peut résister en réussissant un test de Force Mentale. Sinon, elle est paralysée et considérée comme sans défense pendant 1 round. Aucassin peut ensuite prolonger l'effet à chaque round au prix d'une autre demi-action. La victime n'a pas le droit à d'autres tests de Force Mentale si Aucassin choisit de maintenir l'effet de la sorte.
- *Vampirisme* : quand Aucassin réussit une prise contre son adversaire, il peut lui sucer le sang à l'aide de ses crocs. S'il fait perdre au moins 1 point de Blessures à sa victime au cours de la prise, celle-ci perd 1d10% en Force. Si la victime survit à cette rencontre, elle regagne 1% de la Force perdue par heure.

Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)

Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3

Armes : griffes, crocs, rapière de qualité exceptionnelle, main gauche

Dotations : château Hane et tout ce qu'il renferme



Dame Nicolette d'Oisemont

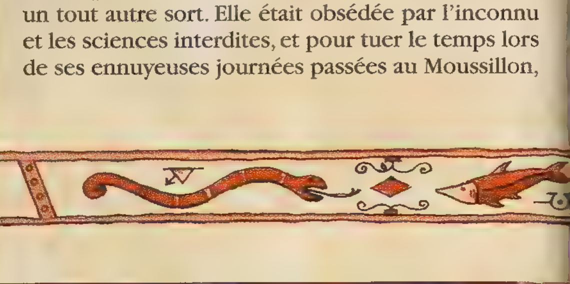
Les paysans qui vivent autour du donjon d'Oisemont témoignent leur allégeance à leur suzerain comme la plupart des manants du Moussillon, abandonnant une partie de ce qu'ils récoltent dans le marécage aux portes et laissant aux anciens le soin de faire respecter les derniers décrets du seigneur. Ce qui différencie les paysans d'Oisemont, c'est que leur suzeraine, une dame du nom de Nicolette, fut condamnée à mort il y a près de cinquante ans.

C'est dans la tour délicate et féerique d'Oisemont qu'a été perpétré l'un des crimes les plus tristement célèbres du Moussillon. Bien des grenouillères racontent comment la dame d'Oisemont devint seigneur de son domaine quand son mari, un chevalier souffreteux et peu connu, mourut de la diarrhée sanglante. Au début, le règne de Nicolette était relativement supportable pour les paysans : elle n'exigeait des empalements que pour les crimes particulièrement graves, comme le fait d'avoir volé un porc ou d'avoir braconné dans une zone de marais interdite. Toutefois, elle commença bientôt à exiger un autre tribut de ses paysans : leurs propres enfants.

C'est là que les histoires divergent. Dans la plupart, Nicolette tue les enfants, généralement pour se baigner dans leur sang et préserver son apparente jeunesse ou pour les utiliser dans quelque sinistre cérémonie divinatoire. Beaucoup mentionnent aussi une jeune fille du duc de Lyonesse, qui se serait malencontreusement aventurée en Moussillon pour chercher une branche longtemps perdue de la famille du duc. La jeune fille disparut et bien des chevaliers de la Quête partirent à sa recherche. L'un d'entre eux, Isandre, suivit sa piste jusqu'à Oisemont et arrivé là, découvrit les méfaits perpétrés par la dame du château. On ignore si Nicolette avait quoi que ce soit à voir avec la disparition de la jeune fille, car on ne la retrouva jamais. Toutefois, Isandre réalisa que la Dame l'avait envoyé à Oisemont pour une bonne raison : mettre un terme aux mœurs dépravées de Nicolette.

Les crimes qu'Isandre reprochait à Nicolette n'étaient pas spécifiques, le chevalier se contentant de vagues accusations de meurtre et de la sorcellerie. Isandre et son petit cercle de chevaliers tinrent un bref procès près d'Oisemont et ils jugèrent Nicolette coupable de tous les crimes qui lui étaient reprochés, ainsi que de tous ceux que l'on pourrait lui attribuer par la suite. Ils la condamnèrent à mort. Toutefois, en raison de son attachement au code de la chevalerie, Isandre ne pouvait s'en prendre physiquement une dame de noble extraction, et il rassembla donc une troupe de robustes paysans destinée à emmurer Nicolette dans sa demeure. Les portes et les fenêtres furent murées, et on laissa Nicolette mourir de faim.

En réalité, les crimes de Nicolette étaient bien pires que de simples meurtres. Elle exigeait bel et bien qu'on lui remette des enfants, qu'on ne revoyait jamais. Mais ils n'étaient pas assassinés, du moins pas immédiatement. Nicolette leur réservait un tout autre sort. Elle était obsédée par l'inconnu et les sciences interdites, et pour tuer le temps lors de ses ennuyeuses journées passées au Moussillon,



LES OBJETS MAGIQUES DE NICOLETTE

En tant que Seigneur sorcier, Nicolette a rassemblé un certain nombre d'objets puissants.

La tiare au diamant noir

Connaissances académiques : nécromancie

Pouvoirs : tous les zombies contrôlés par le porteur de la *tiare au diamant noir* gagnent +1 point d'Armure sur toutes les zones.

Histoire : le cœur de cette splendide coiffe de gromril est un diamant noir de la taille du poing. Quand on porte la tiare, il palpite d'une lueur malsaine. La véritable histoire de la *tiare au diamant noir* a été oubliée. La légende prétend que Nicolette voyagea un certain temps en Tilée pendant sa jeunesse. Quand elle revint à Oisemont, elle portait cette magnifique couronne. On murmure qu'elle fut arrachée à une tombe de l'ancienne Khemri, et que lorsqu'elle est exposée à la lumière d'une certaine façon, on peut distinguer l'image d'un scarabée dans la pierre, ce qui renforce la légende.

La broche à l'opale sanglante

Connaissances académiques : magie

Pouvoirs : le porteur de la *broche à l'opale sanglante* bénéficie d'un bonus de +20% aux tests de Force Mentale visant à résister aux sorts et effets.

Histoire : peu après la mort de son époux, Nicolette prit un prétendant. C'était un étranger, et les gens affirmèrent que l'homme était un sorcier des Principautés Frontalières. La romance ne dura que quelques courtes semaines, car l'amant disparut subitement. La seule trace de leur relation était la broche de sorcier que Nicolette conserva toujours sur elle par la suite. La *broche à l'opale sanglante* est une pierre rose pâle zébrée de pourpre et enchâssée dans du cuivre jaune. La broche ressemble à une grosse araignée dont la pierre serait l'abdomen.

La robe des larmes

Connaissances académiques : histoire

Pouvoirs : les attaques effectuées contre le porteur de la *robe des larmes* ne bénéficient pas des effets de la fureur d'Ulric

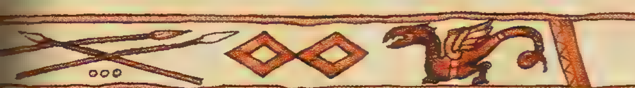
Histoire : tissée par Nicolette elle-même, la *robe des larmes* est une longue robe noire ajustée et brodée de pierres de lune qui étincellent à la lumière. Tissée selon la rumeur à partir des cheveux des enfants qu'elle avait enlevés, elle est renforcée par la magie noire.

elle s'était plongée dans les arts de la magie. Toutefois, Nicolette avait été attirée par les forces magiques les plus sinistres, le genre de magie qui prospérait en Moussillon et semblait se nourrir du désespoir du pays. À la mort de son mari, Nicolette fut libre de faire d'Oisemont un laboratoire de magie noire. Elle élevait comme les siens les enfants qu'elle enlevait aux paysans. Ils devenaient ses acolytes dans les arts noirs, l'assistaient dans ses sinistres recherches et donnaient même souvent leurs âmes pour alimenter les sorts qu'elle apprenait. Tandis que la plupart des mages sont affaiblis par une exposition répétée à la magie, Nicolette, grâce à son intellect aiguisé et à son grand dévouement, ne faisait que gagner en force et en vigueur alors même que ses enfants adoptifs étaient corrompus et mouraient autour d'elle.

Isandre ne savait rien des ambitions démesurées de Nicolette. Si cela avait été le cas, il se serait certainement assuré qu'elle meure au lieu de l'emmurer dans son château et de laisser au temps le soin de la châtier. Nicolette fut emmurée avec plusieurs de ses serviteurs, qui étaient alors entièrement dévoués à leur maîtresse et corrompus jusqu'au plus profond de leur âme par leur exposition à cette magie interdite. Elle vola leur énergie vitale pour prolonger sa propre existence et survivre lors des décennies qui suivirent, poursuivant ses recherches magiques avec encore plus d'application. Elle envoya ses acolytes lui ramener des livres consacrés au savoir magique et enlever d'autres enfants de paysans qu'elle pouvait élever comme les siens. En fait, il était facile pour Nicolette de quitter sa prison quand elle le voulait, mais au fil des ans, elle le fit de moins en moins souvent. Elle passait tout son temps à pratiquer des expériences sur ses acolytes décérébrés pour découvrir les secrets qui lui permettraient de ne faire qu'un avec les Vents de Magie.

Nicolette vit toujours à Oisemont, même si de l'extérieur on ne voit aucun signe de vie aux fenêtres murées. Nicolette est aujourd'hui très vieille, mais son exposition constante à la magie noire lui a permis de garder une apparente jeunesse. Elle conserve un pouvoir de séduction fascinant jusqu'à ce qu'on s'approche assez pour voir à quel point sa peau est tendue et parcheminée, et son regard noir de jais malveillant. Elle s'habille toujours comme une dame et se comporte comme telle autant que faire se peut, mais à force de ne côtoyer personne, elle n'est plus capable d'énoncer que de froides formules de politesse. Elle est emplie d'un mépris profond pour les autres humains et préfère de loin la compagnie de ses acolytes, esclaves ratatinés et desséchés qui accomplissent ses moindres désirs et ne parlent jamais. Bien que Nicolette dispose de plusieurs acolytes dispersés dans le Vieux Monde à la recherche de grimoires occultes et de bibelots magiques, elle pense que toute connaissance réelle vient de l'intérieur et doit être exhumée à force d'introspection et d'expérimentation.

Bien qu'elle soit uniquement intéressée par le savoir, Nicolette est une sorcière puissante, quoique imprévisible. Malbaude l'a contactée par l'intermédiaire d'Aucassin, et elle a immédiatement été persuadée de la « vérité » étrange et choquante qu'il lui a exposée, car elle ne semblait pas vraiment impossible comparée au savoir ésotérique qu'elle recherche. Son rôle consiste à procurer un soutien magique à Malbaude. Nicolette recherche actuellement le savoir qui lui permettra de commander une armée de morts capables de combattre aux côtés des hommes du Chevalier Noir quand le temps sera venu de marcher sur la cité. Les armoiries de Nicolette sont composées d'un château et d'une clef sable sur champ argent. Ce sont là les armes de feu son mari et elle n'a pas jugé nécessaire de les modifier.






– NICOLETTE D'OISEMONT –

Race : humaine (Moussillon)
Carrière : Seigneur sorcier (ex-Apprenti sorcier, ex-Compagnon sorcier, ex-Maître sorcier)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	45%	28%	43%	50%	73%	74%	53%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	2	3	4	4	4	2

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, magie +10%, nécromancie), Connaissances générales (Bretonnie, Empire, Principautés Frontalières), Équitation, Focalisation +10%, Fouille, Intimidation, Langage mystique (démoniaque, magick), Langue (bretonnien, classique, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Perception, Sens de la magie
Talents : Harmonie aethyrique, Intelligent, Magie commune (occulte), Magie mineure (*armure aethyrique*, *silence*), Magie noire, Mains agiles, Projectile puissant, Résistance aux maladies, Sain d'esprit, Sombre savoir (nécromancie)
Règles spéciales : Nicolette bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague de qualité exceptionnelle (BF-3)
Dotations : *tiare au diamant noir, broche à l'opale sanglante, robe des larmes*, bibliothèque de grimoires interdits, château d'Oisemont et tout ce qu'il renferme

Bougars de Biaucaire



Le duc Mérovée est l'une des figures les plus détestées de l'histoire du Moussillon. Bien que le duc Maldred ait sans doute été un homme plus dangereux et pernicieux, beaucoup d'habitants du Moussillon l'admirent encore pour ses réalisations bénéfiques et même pour sa démonstration d'ambition lors de l'affaire du faux Graal. Bien des nobles pensent qu'il n'y a aucune honte à descendre de la même lignée que Maldred. Mais presque aucun habitant du Moussillon ou même de Bretonnie n'a la moindre compassion pour Mérovée. Le récit du banquet de victoire de Mérovée, où les criminels étaient empalés et cuits vivants devant les invités, est bien connu dans tout le Moussillon. Le défi lancé par le Roy à Mérovée en raison de ses goûts répugnants, et le duel sauvage qui s'ensuivit et durant lequel Mérovée arracha la gorge du souverain, sont les sujets de bien des histoires horrifiques contées le soir au coin du feu.

Tous espérèrent que la lignée de Mérovée se fût éteinte après sa mort durant l'invasion du Moussillon par le duc de Lyonesse. Ces espoirs étaient infondés. La lignée de Mérovée se perpétua et fut peut-être corrompue irrémédiablement par la démence du duc. Il est certain que le dernier descendant de Mérovée, Bougars de Biaucaire, semble aussi fou que feu son ancêtre.

Le chevalier de la tour de Biaucaire est un macabre personnage qui terrorise les villages de paysans de son domaine, situé au nord-est du Moussillon. Si l'on prête crédit à ce qu'ils racontent, c'est un chevalier monstrueux qui vient à la nuit tombée assassiner d'un coup de lance les innocents dans leur lit. C'est un ogre qui mange les enfants tout crus. C'est un maître en magie noire qui peut vous arracher l'âme du corps d'un seul mot. C'est aussi leur suzerain, et les paysans sont contraints d'obéir à ses lois, aussi démentes soient-elles, sous peine de subir un châtiment pire que la mort.

La vérité concernant Bougars est tristement ordinaire et pas moins horrible que le conte le plus échevelé. Bougars est un dégénéré et un cannibale, qui a transformé la tour de garde de Biaucaire en un monstrueux charnier. De nombreux criminels, pour la plupart des braconniers, sont empalés le long du sentier qui serpente sur la colline et mène à la tour de guet elle-même. Le portail d'entrée est orné de pointes rouillées où sont fichées les têtes des braconniers et des rebelles. À l'intérieur, le spectacle est encore pire. Les quartiers des hôtes de la tour sont désormais souillés par les cadavres de criminels exécutés, suspendus comme des quartiers de viande à des rangées de crochets. L'immense cheminée de la salle d'audience de Bougars est pourvue d'une broche noircie où l'on fait cuire ces cadavres. La tour de garde n'a jamais été l'édifice le plus élégant ou le plus impressionnant de Bretonnie, mais c'est désormais un lieu lugubre et abominable, dont les meubles mal entretenus tombent en poussière et où plane partout la puanteur de la mort.

Bougars vit seul dans la tour de garde. De temps à autre, il convoque un paysan du village pour tourner la broche ou s'acquitter de quelque autre corvée. Ces convocations sont toujours reçues avec crainte et horreur, mais nul ne s'y dérobe. Bougars dispose d'une poignée de soldats qu'il envoie proclamer ses édits et exécuter les transgresseurs. Ces hommes ne sont pas des chevaliers mais des psychopathes et des tueurs, qui servent leur seigneur dément pour le pouvoir que cela leur confère sur les paysans terrifiés. Les lois de Bougars sont déconcertantes, contradictoires et fréquemment brutales. Il a déjà exigé que les paysans érigent une statue de marbre de Mérovée devant leurs taudis, qu'ils acquittent un impôt constitué d'un membre fraîchement coupé par famille, et qu'ils se laissent marquer comme du bétail à ses propres armoiries. Les paysans vivent dans la crainte de Bougars, mais ils n'osent pas prononcer un seul mot contre lui, ni même contre Mérovée, puisque Bougars est probablement le seul habitant de Bretonnie qui considère son ancêtre comme un grand et noble personnage.

Bougars méprise la Bretonnie et en particulier le Roy, car c'est à cause des souverains chétifs de cette nation que le nom de Mérovée est désormais maudit. Il fut donc facile à Malbaude de l'attirer au sein de sa conspiration en lui promettant simplement une chance de se baigner dans les entrailles des roquets de sa majesté et de renverser le royaume. Pour Malbaude, Bougars joue simplement le rôle d'une arme de terreur. Les paysans se saignent aux quatre veines pour soutenir les armées du Chevalier Noir quand on agite la menace de la colère du Boucher de Biaucaire, et quand les ennemis de Malbaude apprennent la dépravation de Bougars, ils fuient plutôt que de risquer de se retrouver invités en tant que plat principal à l'un de ses banquets de victoire.

Bougars est un homme grand et au teint rougeaud, presque trop gros pour entrer dans son armure noircie et ternie. C'est une






brute à peine lucide, et Malbaude est la seule personne capable de l'amener à agir autrement que par la brutalité. Bougars entre en particulier dans une rage homicide si qui que ce soit l'insulte, lui ou la mémoire du duc Mérovée. Il a complètement renoncé au concept d'honneur, mais il croit toujours fermement qu'il mérite le respect des manants comme des chevaliers. Son blason est inspiré de celui de Mérovée : une balance d'argent sur champ gueules et azur. Ce symbole indique que son porteur a remporté un jugement par le combat, et fut en réalité adopté par un Mérovée dément après qu'il eut assassiné le Roy.

Notez que les carrières de Chevalier errant et de Chevalier du Royaume sont entièrement décrites dans le guide des *Chevaliers du Graal.*

~ BOUGARS DE BIAUCAIRE ~

Race : humain (Moussillon)
Carrière : Chevalier du Royaume (ex-Noble, ex-Chevalier errant)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
58%	37%	50%	58%	42%	33%	39%	38%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	5	5	4	0	16	2

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Bretonnie), Dressage, Équitation +10%, Esquive, Jeu, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien), Lire/écrire, Perception, Résistance à l'alcool, Soins des animaux, Survie
Talents : Chance, Coups puissants, Dur à cuire, Étiquette (bien qu'il en fasse rarement usage), Grand voyageur, Maîtrise (armes de cavalerie, armes d'escrime, armes lourdes, armes de parade), Sang-froid, Vertu du Chevalier
Règles spéciales : Bougars bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : épée de qualité exceptionnelle, bouclier, main gauche, lance d'arçon, « la Tueuse de Paysans » (arme à deux mains : hache à deux mains)
Dotations : château de Biaucaire et tout ce qu'il renferme, destrier avec selle et harnais, atours de noble

Eustache de la Lame Rouillée

Eustache de la Lame Rouillée est l'un des plus talentueux bretteurs du Moussillon, et on dit que Malbaude est le seul à le surpasser sur le champ de bataille. Il fut aussi le premier à le rejoindre.

Sir Eustache se distingua dès son plus jeune âge en tant que guerrier exceptionnel. Fils d'un chevalier mineur du Moussillon, le jeune Eustache fut envoyé à la cour du duc de Gisoreux où il put réaliser son potentiel de chevalier. En tant que chevalier errant, Eustache parcourut à cheval les landes et les pâtures de l'est de Gisoreux où de nombreuses batailles avaient été livrées par le passé et où des bandes d'orques des Montagnes Grises s'en prenaient toujours aux manants. Parmi d'autres prouesses, Eustache revint avec la tête d'un chef orque et gagna une grande renommée en Gisoreux, où il gagna une réputation de chevalier acharné et de vrai maître bretteur dont les talents l'emportaient même sur les meilleurs maîtres d'armes du duché.



Le Gisoreux faisait face à la frontière avec l'Empire et de nombreux conflits y opposaient traditionnellement les deux nations. Un groupe de mercenaires engagés par un noble impérial du Nordland pourchassait de célèbres hors-la-loi dans les terres situées autour de Marienburg lorsqu'il s'égara dans le territoire de Gisoreux. Craignant une invasion, bien des chevaliers du Gisoreux s'élancèrent, guidés par Eustache. Il tomba sur les mercenaires, et un combat sans pitié s'ensuivit, que le talent à l'épée d'Eustache permit de remporter. Les mercenaires furent massacrés ou dispersés. Quand la rumeur de cette affaire revint à l'Empire, une mission de représailles fut organisée et il semblait bien que la guerre fût sur le point d'éclater entre l'Empire et la Bretonnie. Le duc de Gisoreux et le Comte Électeur du Nordland échangèrent précipitamment des messages pour préserver la paix, et le duc offrit de remettre Eustache à l'Empire afin d'y être jugé comme un criminel isolé pour désamorcer la situation. Eustache étant contraint par l'honneur d'obéir à son duc et de se laisser emmener par les soldats de l'Empire, le Comte Électeur pensait que le chevalier aurait droit à une exécution rapide et qu'on éviterait ainsi le conflit.

Mais pour Eustache, la situation n'était pas aussi simple. En ce qui le concernait, il avait été rejeté et livré à une puissance étrangère pour le seul crime d'avoir défendu la terre qu'il s'était engagé à protéger. Il avait été trahi par le même duc qui lui avait enseigné ce qu'étaient l'honneur et le devoir. Il n'était plus un chevalier, n'obéissait plus au code de la chevalerie, et n'avait plus aucun devoir envers la couronne. Il n'avait plus de devoir qu'envers lui-même.

À mi-chemin entre le Gisoreux et le Nordland, Eustache brisa ses liens, s'empara d'une épée et tua les soldats qui l'escortaient. Il revint en Bretonnie, mais réalisa rapidement que les chevaliers qu'il avait autrefois considérés comme ses frères ne l'aideraient plus, craignant de se déshonorer aux yeux du duc. Eustache s'enfuit donc vers l'endroit le plus oublié et le moins honorable de Bretonnie, le foyer qu'il connaissait à peine, le Moussillon.

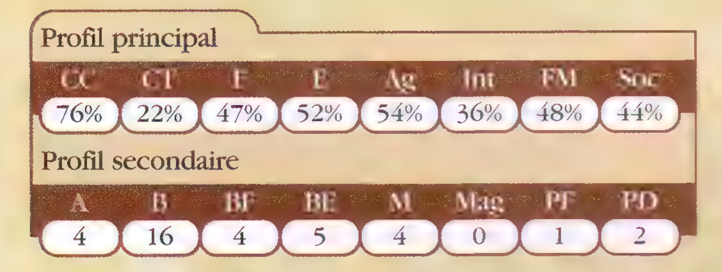
Eustache mena une existence austère de mercenaire, ses prouesses martiales compensant tout juste la pauvreté du duché. Quand Malbaude commença à cristalliser son plan pour le duché, il réalisa qu'il avait besoin d'un exécuteur, quelqu'un qui pourrait tuer pour lui. Il entendit parler d'un chevalier amer et revanchard qui vendait à contrecœur ses services de meurtrier à des nobles dépravés, et il se mit à sa recherche. Il raconta à Eustache sa terrifiante vision du Graal et ce dernier accepta sans mal de croire que la Bretonnie qu'il avait servie n'était qu'un mensonge. La révélation de Malbaude expliquait tout ce qu'Eustache avait besoin de savoir au sujet de cette nation qui lui avait enseigné les vertus de l'honneur et de l'obéissance avant de le trahir avec une indécente précipitation.

Eustache est désormais l'assassin attitré de Malbaude, envoyé pour tuer ses ennemis quand le Chevalier Noir ne veut pas s'en charger en personne. Eustache délivre parfois des messages, des convocations ou des ultimatums pour Malbaude, et on l'écoute toujours. C'était autrefois un homme extraordinairement séduisant, mais aujourd'hui, son nez d'aigle et ses yeux aux paupières tombantes lui donnent un air cruel. Et désormais, il exhibe en permanence un sourire narquois. Ses prouesses à l'épée sont presque inégalées, mais il a commencé à employer d'autres méthodes, poignardant des victimes dans leur lit ou incendiant leur maison. Eustache est parfois affublé du sobriquet d'Eustache de la Lame Rouillée, surnom qu'il s'est lui-même donné après avoir été réprimandé par un maître d'escrime, lorsqu'il était enfant, parce qu'il ne prenait pas soin de sa lame. Il utilise ce nom pour toujours se rappeler que quel que soit le talent d'un bretteur, il y a toujours beaucoup à apprendre dans l'art de la mort.

Eustache ne porte plus d'armoiries depuis qu'il a renoncé à ses vœux de chevalier, mais ses armes étaient composées d'une fleur de lys et d'un sanglier argent sur champ écartelé de gueules et d'argent. Ce sont les armes du père d'Eustache, qui vit toujours dans son donjon délabré de l'ouest de la vallée de la Grismerie, croyant que son fils a été exécuté après avoir assassiné une bande de soldats impériaux. Si Eustache devait exécuter son père, il le ferait sans le moindre scrupule.

EUSTACHE DE LA LAME ROUILLÉE

Race : humain
Carrière : Champion de justice (ex-Chevalier errant, ex-Chevalier du Royaume)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
76%	22%	47%	52%	54%	36%	48%	44%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	16	4	5	4	0	1	2

Compétences : Commandement, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, stratégie/tactique), Connaissances générales (Bretonnie), Dressage, Équitation +20%, Esquive, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien, reikspiel), Perception +10%, Soins des animaux, Survie

Talents : Coups puissants, Étiquette, Grand voyageur, Maîtrise (armes de cavalerie, armes d'escrime, armes lourdes, fléaux), Parade éclair, Résistance aux maladies, Sain d'esprit, Vertu du chevalier, Vertu de l'idéal

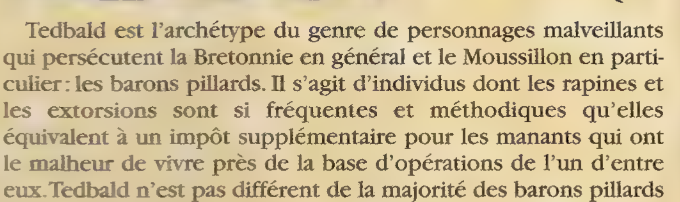
Règles spéciales : Eustache bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.

Armure : armure lourde (armure de plaques complète)

Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5

Armes : arme à deux mains (hache), lance d'arçon, main gauche, morgenstern, bouclier, épée de qualité exceptionnelle

Dotations : destrier avec selle et harnais, 12 mètres de corde



Tedbald l'Estropié

Tedbald est l'archétype du genre de personnages malveillants qui persécutent la Bretonnie en général et le Moussillon en particulier : les barons pillards. Il s'agit d'individus dont les rapines et les extorsions sont si fréquentes et méthodiques qu'elles équivalent à un impôt supplémentaire pour les manants qui ont le malheur de vivre près de la base d'opérations de l'un d'entre eux. Tedbald n'est pas différent de la majorité des barons pillards dans la mesure où il se trouve à la tête d'une bande de coupe-jarrets, de mercenaires et de hors-la-loi dont il se sert pour terroriser tous ceux qui tentent de lui résister. Toutefois, il se distingue des autres barons pillards par l'étendue de son succès dans l'art d'exploiter la misère d'autrui.

Tedbald lui-même est un roturier né en Moussillon, et dont le minuscule village sur la Grsimerie ne fut bientôt plus assez grand pour contenir les méfaits de hors-la-loi. Il partit pour la ville afin de chercher fortune, et aucun de ses confrères paysans ne fut attristé par son départ, supposant qu'il serait dévoré par les monstres qui infestaient les alentours du village. Tedbald arriva pourtant sain et sauf à la ville et trouva rapidement un emploi au sein des gangs des docks. Ceux-ci formaient une main-d'œuvre flottante de bandits, travaillant pour qui voulait bien les payer. Mais cela ne suffisait pas à Tedbald. Il avait détecté une faille dans la hiérarchie des prédateurs criminels : si nombre de racketteurs s'en prenaient aux gens du peuple, personne ne s'attaquait aux racketteurs eux-mêmes. Tedbald rassembla un gang improvisé de fous et de bannis, et il se mit au travail.

Si quelque activité que ce soit au Moussillon implique un échange d'argent réel, Tedbald en reçoit une partie. Comme presque toute transaction qui n'implique pas de coquilles d'escargots noirs concerne des denrées illégales, cela signifie que les extorsions de Tedbald visent presque exclusivement les criminels du Moussillon. Cela comprend les gangs des docks, les compagnies de mercenaires et les criminels qui font de la contrebande au travers du Cordon Sanitaire. Tedbald exige des criminels du Moussillon un tribut correspondant à la somme exacte qu'ils peuvent payer. Ses méthodes sont basées sur la menace plutôt que sur la violence, mais quand il le doit, Tedbald envoie une bande composée des meurtriers les plus dérangés, et d'individus pires encore, qu'il lâche sur ceux qui refusent de payer.

Tedbald est installé dans un camp délabré mais bien défendu, près de la côte, au nord de la ville, mais la plupart du temps, lui et ses compagnons les plus sains d'esprit parcourent le duché à cheval pour rappeler aux parasites du Moussillon de payer ce qu'ils lui doivent. Tedbald est un vieil homme selon les critères du Moussillon (certains disent qu'il approche de la cinquantaine) et le simple fait qu'il soit resté en vie si longtemps en dit long sur sa résistance. Son visage ravagé et couvert de cicatrices, ses mains noueuses et ses longs cheveux gris blancs disent aux criminels tout ce qu'ils ont à savoir concernant ce qu'il peut leur faire. Tedbald était autrefois un guerrier tenace, mais il est trop vieux désormais, en particulier depuis qu'une maladie l'a laissé avec une jambe tordue et flétrie. Son talent réside désormais dans l'utilisation méthodique de la peur plutôt que de la violence personnelle, et il est toujours particulièrement doué dans ce domaine.

Tedbald joue le rôle d'intermédiaire entre Malbaude et le monde du crime du Moussillon. Il ne connaît pas le plan de Malbaude, ni la source de la passion qui anime le Chevalier Noir, et il n'en a cure. Toutefois, Malbaude est la seule personne au Moussillon que Tedbald considère comme étant placé plus haut dans la « chaîne alimentaire » que lui. Malbaude espère que les criminels du Moussillon lui fourniront des hommes et des



ressources s'il promet de laisser leurs entreprises survivre et prospérer une fois devenu duc, et il compte sur Tedbald pour le faire savoir. Tedbald voit un énorme potentiel dans la prétention au titre de duc de Malbaude, et si les risques sont élevés, ce n'est rien à côté de ce qu'il a déjà vécu.



– TEDBALD L'ESTROPIÉ –

Race : humain (Moussillon)
Carrière : Chef de bande (ex-Coupe-jarret, ex-Racketteur)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	50%	37%	46%	33%	45%	58%	53%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	3	4	2 (4)	0	0	1

Compétences : Commandement +10%, Commérage +10%, Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Équitation, Esquive (blessure à la jambe -20%), Évaluation, Filature, Intimidation +10%, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (bretonnien), Marchandage, Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Code de la rue, Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Menaçant, Sain d'esprit, Sang-froid, Sur ses gardes, Vision nocturne
Règles spéciales : Tedbald bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.
Armure : armure moyenne (chemise de mailles et veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 3, corps 3, jambes 0
Armes : coup-de-poing, arbalète et 10 carreaux
Dotations : vêtements confortables, chapeau, vieux cheval, bande de hors-la-loi meurtriers

COMBATTRE LA MALÉDICTION

Certains des plus remarquables citoyens du Moussillon ne sont pas des tyrans assoiffés de pouvoir ni des criminels dégénérés. En dépit de tout, l'esprit humain trouve parfois moyen de survivre dans le Pays du Désespoir, et peut-être qu'avec un peu d'aide, certains de ces hommes et de ces femmes pourront un jour faire quelque chose pour repousser la malédiction.

Geffroy le Pur

Bien des chevaliers de la Quête viennent au Moussillon en quête d'un défi qui finira par les rendre dignes du Graal. Quant à savoir si certains ont réussi et sont sortis sains et saufs du duché maudit, seuls les énigmatiques chevaliers du Graal eux-mêmes peuvent le dire. Mais assurément, certaines quêtes se sont terminées à cause de la maladie ou de la trahison, et d'autres se poursuivent encore. Geffroy le Pur est un chevalier dont la Quête du Graal a commencé il y a bien longtemps, et se terminera bientôt en Moussillon, que ce soit par la grâce de la Dame ou à cause des rigueurs de son grand âge.

Fils d'un chevalier du Royaume, Geffroy naquit dans le beau duché de Couronne et gagna ses éperons au service du duc. Son bras n'était peut-être pas le plus fort et il n'était sans doute pas le meilleur cavalier, mais sa détermination et sa bravoure lui gagnèrent l'admiration des chevaliers de Couronne. On ne fut guère surpris qu'il s'en aille en quête du Graal au lieu de s'installer dans le donjon de son père.

Ce départ remonte à près de quarante ans. Geffroy a vu bien des paysages de Bretonnie, guidé à chaque fois par de vagues et fugaces visions de la Dame qui le dirigeaient vers une autre vallée verdoyante ou une forêt luxuriante. Mais sa dernière vision, qu'il reçut il y a plus de dix ans, lui indiqua qu'il devait chevaucher vers le lieu où seule la foi en la Dame pouvait le garder du désespoir. Ce lieu était le Moussillon. Geffroy y est toujours.

Geffroy sait que le jour approche où il aura du mal à soulever une épée ou à chevaucher son destrier, et où il ne pourra plus chercher et combattre au nom de la Dame. Quand cette heure viendra, il se rendra dans la forêt d'Arden, et il espère que la fin viendra vite. Il sait qu'il doit trouver le Graal ou mourir en Moussillon. Les quêtes de Geffroy dans le duché maudit n'ont fait que percer la surface du désespoir du pays, tout juste assez pour qu'il comprenne que quelque chose va affreusement mal au Moussillon, quelque chose qui ne se limite pas aux épidémies de petite vérole ou aux méfaits de certains nobles. Il espère qu'il



parviendra à en apprendre assez sur la malédiction pour transmettre son savoir à des chevaliers plus jeunes et plus capables avant sa mort. Il sait aussi que le Moussillon a pour habitude de transformer les braves chevaliers de la Quête en des individus brutaux, égoïstes et violents, et c'est cela qu'il craint plus que toute autre chose. Si le Moussillon le tue, ainsi soit-il, mais Geffroy s'est juré que le Pays du Désespoir n'aura pas son âme.

Geffroy a récemment pris conscience d'une nouvelle menace qui apparaît en Moussillon. Les paysans racontent de macabres histoires concernant un chevalier à l'armure noire qui ne lève jamais sa visière et qui affirme être le suzerain légitime du duché. S'agit-il de la réincarnation de Landouin, d'un rejeton perdu du Roy ou d'un dément revenu d'entre les morts? Quelle que soit son identité, il est bien réel et dangereux. Geffroy a vu des bannières noires portant un serpent jaune flotter sur de lointains donjons, et il a observé des bandes de mercenaires et de hors-la-loi qui se ralliaient à une cause secrète. Geffroy sait qu'en Moussillon, bien rares sont ceux qui ont la volonté d'arrêter le Chevalier Noir, et bien qu'il ne croie pas vraiment pouvoir juguler lui-même ce péril, il a voué son existence à trouver, défier et abattre cet individu malveillant. Au plus profond de lui, Geffroy croit qu'il a échoué dans sa Quête du Graal et que désormais, il n'a plus rien d'autre à faire que de mourir pour la Dame. Et comme le pense Geffroy, le Chevalier Noir lui accorderait volontiers une mort violente et rapide.

Geffroy était autrefois un jeune homme curieux aux yeux brillants, plus séduisant et intelligent que la plupart des chevaliers au sang chaud. L'usure des ans et les rigueurs du Pays du Désespoir en ont fait un vieillard fataliste aux yeux caves. C'est une agréable surprise pour Geffroy de découvrir en Moussillon quelqu'un qui n'est pas un paysan pétri de superstitions ou une brute sans cervelle agitant un gourdin, et il révélera ses craintes concernant le Chevalier Noir à quiconque lui parlera avec camaraderie et respect. Geffroy chevauche la meilleure monture qu'il ait pu trouver en Moussillon, une créature robuste mais peu amicale qui porte ses bardes et son cavalier sans enthousiasme, et il entretient toujours ses armes et ses couleurs. Son blason est une licorne sable sur champ azur et argent, et il le porte avec fierté car il est dérivé de celui de son père.

~ GEFFROY LE PUR ~

Race : humain (Couronne)

Carrière : Chevalier de la Quête (ex-Chevalier errant, ex-Chevalier du Royaume)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
63%	27%	46%	44%	47%	30%	36%	56%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	4	0	2	1

Compétences : Commandement, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, religion, stratégie/tactique), Connaissances générales (Bretonnie), Dressage, Équitation +10%, Esquive, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien, reikspiel), Perception, Soins des animaux, Survie +10%

Talents : Acrobatie équestre, Coups puissants, Étiquette, Grand voyageur, Guerrier né, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes), Vertu du chevalier, Vertu de discipline, Vertu de la Quête

Règles spéciales : Geffroy bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés à la Couronne.

Armure : armure lourde (armure de plaques complète)

Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5

Armes : arme à deux mains (épée à deux mains), arme à une main (épée)

Dotations : icône de la Dame du Lac, cheval de guerre avec selle et harnais

Rudiger Feirsinger, mercenaire indépendant



Rares sont les étrangers qui s'établissent en Moussillon de manière permanente. La plupart des résidents étrangers sont des membres des gangs des docks qui ont été amenés ici par des navires et n'ont jamais pu repartir pour une raison ou pour une autre. Toutefois, d'autres voyagent librement dans le duché. La plupart sont venus là dans l'espoir de se faire un peu d'argent et presque tous cherchent activement un moyen de rentrer chez eux en franchissant le Cordon Sanitaire. Rudiger Feirsinger est l'un d'entre eux.



En tant que soldat de l'Empire, Feirsinger était un cavalier accompli de l'armée du comte du Talabecland. Après avoir passé bien des années à traquer les orques et à faire régner l'ordre sur les routes, il démissionna et devint mercenaire. Il se retrouva à la tête d'une petite troupe de cavaliers qui se firent une réputation d'indépendants robustes et fiables, combattant dans tout l'Empire. Quand l'invasion d'Archaon balaya le nord de l'Empire, les mercenaires de Feirsinger livrèrent nombre d'escarmouches contre les maraudeurs norses autour de Middenheim. C'est à cette époque, durant le combat bref mais violent pour le village de Norderingen, que la vie de Feirsinger changea.

Feirsinger n'a jamais raconté à personne ce qu'il avait vu pendant la bataille de Norderingen. Ce qui est certain, c'est que des adorateurs des Dieux Sombres, hommes-bêtes comme humains, submergèrent la ville, et que de nombreux soldats impériaux et citoyens moururent. Une sombre rumeur veut également que Norderingen ait été une des villes livrées aux troupes d'Archaon par les adeptes du mal qui y vivaient. Dans le pandémonium de la Tempête du Chaos, bien des villes comme Norderingen furent perdues, et nombreux furent les actes de lâcheté, de trahison et de corruption. Les hommes ne manquent pas qui, comme Feirsinger, furent témoins d'actes atroces à mesure que l'invasion se propageait jusqu'à Middenheim. Quoi qu'il ait vu, Feirsinger s'échappa de Norderingen juste avant qu'elle ne tombe, chevauchant vers le sud avec quelques-uns de ses compagnons mercenaires. Il ne se retourna pas.

Les compagnons de Feirsinger moururent ou quittèrent la troupe de mercenaires tandis qu'il faisait route vers l'est, hors de l'Empire, fuyant les souvenirs qui étaient attachés à ce pays. Il traversa les Montagnes Grises pour arriver en Bretonnie, où il chercha du travail. Malheureusement, il découvrit rapidement que le code de la chevalerie interdisait l'utilisation de mercenaires, ce qui signifiait que le travail était rare pour un guerrier indépendant. Affamé et découragé, il entendit parler d'une région où les chevaliers n'avaient pas tant de scrupules, et où un soldat matérialiste pouvait trouver un emploi. Feirsinger fit immédiatement route vers cette région, que les gens de Bretonnie appelaient Moussillon.

Feirsinger est toujours en Moussillon. Il dirige une troupe de mercenaires qui comprend certains des plus dangereux bandits du duché, et il a même réussi à rassembler çà et là assez de montures presque décentes pour offrir leurs services de chevaliers indépendants aux nobles du Moussillon. Mais Feirsinger déteste passionnément le Moussillon, car il a vu assez de mornes lieux marécageux et assez de gens ignorants pour comprendre que le pays est maudit. Il se bat pour survivre, acceptant souvent simplement le gîte et le couvert en échange de ses talents, et il a fait pour les nobles du Moussillon des choses dont même un vieux vétéran endurci ne peut pas être fier. C'est seulement l'espoir de s'échapper qui le persuade de continuer à se battre.

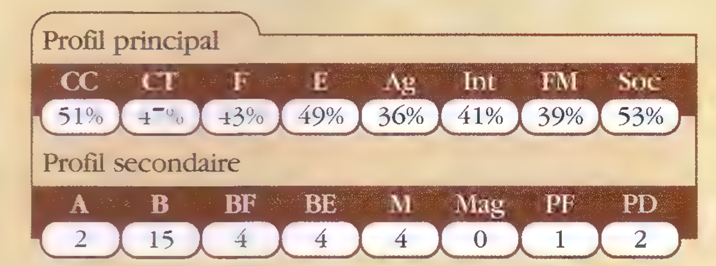
Feirsinger a essayé de passer le Cordon Sanitaire peu après être arrivé au Moussillon et avoir réalisé quel genre d'endroit c'était. Il a manqué de peu d'être tué par les soldats de la plus proche tour de garde, et il réalise désormais qu'il devra payer cher son droit de sortie. Il sait que des criminels peuvent le faire sortir de là pour un certain prix, mais comme les mercenaires ont combattu bien assez de bandes de hors-la-loi, ils savent que ce prix sera très élevé.

Bien que Feirsinger veuille gagner de l'argent et sortir du Moussillon, ce n'est pas la seule chose qui l'intéresse. Ce dont il a été témoin à Norderingen a suscité en lui une haine intense et éternelle pour les disciples du Chaos. Feirsinger ne comprend pas vraiment ce qu'est le Chaos, mais il sait reconnaître la marque des ténèbres quand il la voit, et il l'a vue à Norderingen. À chaque fois qu'il a l'occasion de prendre sa revanche sur les disciples du Chaos, il saisit sa chance avec plaisir, risquant sa propre vie et celles de ses hommes pour s'en prendre aux Dieux Sombres. Feirsinger a reconnu la marque des ténèbres en Moussillon et il pense sentir l'ombre grandir dans tout le duché. Il sent sa présence dans tous les récits concernant ce Chevalier Noir qui réclame le siège vacant de duc et il la voit dans les pieds palmés et les regards suspicieux des paysans. Si on lui donnait le choix entre prendre sa revanche sur le Chaos et s'échapper du Moussillon, Feirsinger choisirait la vengeance.

Feirsinger n'est pas le seul capitaine de mercenaires du Moussillon, mais c'est l'une des lances les plus expérimentées. En fait, c'est exactement le genre d'homme que Malbaude voudrait dans son armée, et bien qu'aucun noble n'ait encore tenté d'engager Feirsinger dans ce but, ce n'est qu'une question de temps. Feirsinger pourrait accepter l'offre dans l'espoir d'en découvrir plus sur le Chevalier Noir et de savoir s'il est de mèche avec les Puissances de la Corruption, à moins qu'il ne refuse tout de go et ne se retrouve à fuir un des lieutenants de Malbaude avec une prime sur sa tête. Dans un cas comme dans l'autre, il pourrait devenir un allié inattendu pour quiconque cherche à déjouer les plans sinistres de Malbaude. Il pourrait également devenir l'employeur d'un groupe d'aventuriers puisqu'il cherche toujours de nouvelles recrues, et quiconque apporte ses propres armes (et surtout son propre cheval) fera normalement un mercenaire acceptable tant qu'il n'aura pas trop de scrupules quant aux batailles à livrer. Et bien sûr, un groupe d'aventuriers peut poser exactement le genre de problèmes qu'un noble peut vouloir régler à l'aide de mercenaires, ce qui signifie que les aventuriers devront soit affronter les hommes de Feirsinger, soit le convaincre qu'ils sont d'une manière ou d'une autre de son côté.

~ RUDIGER FEIRSINGER ~

Race : humain (Talabeclander)
Carrière : Sergent (ex-Soldat)



Profil principal

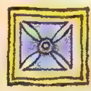
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
51%	47%	43%	49%	36%	41%	39%	53%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	4	0	1	2

Compétences : Commandement, Commérage +10%, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Équitation +10%, Esquive, Intimidation, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien, reikspiel), Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Grand voyageur, Maîtrise (armes lourdes), Sixième sens
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : hallebarde, bouclier, arme à une main (épée)
Dotations : cheval de guerre léger avec selle et harnais





Asceline, la pucelle du Moussillon



Bien des chevaliers de la Quête ont couru à leur perte en Moussillon, mais depuis la chute de la Chapelle de Frédégonde, le duché impie n'a pas été dérangé par les Damoiselles du Graal. Comme elles habitent des chapelles du Graal isolées et vivent normalement seules, les Damoiselles du Graal sont des proies faciles pour les monstres en maraude, et comme les chevaliers du Moussillon sont rarement assez nobles pour les secourir, leurs effectifs sont des plus réduits depuis longtemps. Aurore, qui se trouve à la tête de la « hiérarchie », à la chapelle du duché, peut s'affubler du nom de Damoiselle du Graal, mais c'est loin d'entre être une. La plupart des paysans ignorent jusqu'à l'existence des Damoiselles du Graal, et ceux qui sont au courant sont persuadés qu'il n'y en a aucune en Moussillon. Et ils avaient raison, jusqu'à la venue d'Asceline.

Asceline était une jeune fille frêle, au teint blafard, souffreteuse et sujette aux fièvres. Ses parents, un chevalier et une dame du duché de Lyonesse, avaient peur qu'elle ne survive pas jusqu'à l'âge du mariage. Mais elle survécut néanmoins, grâce à un mélange d'entêtement extrême et de dévouement envers la Dame. Ses prières régulières à la Dame furent récompensées par un soulagement graduel de ses symptômes, et elle fut bientôt capable de s'aventurer hors de son lit et même dehors, au soleil, pendant une ou deux heures chaque jour. Peu à peu, Asceline sentit que sa foi allait croissant en même temps que son corps recouvrait la santé, et pour elle, c'était assurément le signe que la bénédiction de la Dame était sur elle. Mais étant une jeune fille humble et pieuse, elle se demandait comment remercier la Dame. Après tout, elle aurait dû périr alors qu'elle n'était qu'une enfant, mais la lumière de la Dame l'avait maintenue en vie. Cela signifiait qu'Asceline lui devait la vie, et elle entendait bien s'acquitter de sa dette. Mais comment ?

Bien que reconnaissants que leur jeune fille ait survécu, les parents d'Asceline furent heureux d'apprendre qu'elle entendait quitter le donjon familial pour tenter d'intégrer l'organisation des Damoiselles du Graal. Après tout, cela allait leur éviter de payer une lourde dot quand elle serait en âge de se marier. Ils lui firent leurs adieux quand elle partit pour la plus proche chapelle du Graal, s'assurant qu'elle prenne avec elle assez d'herbes médicinales pour ses crises de maladie. C'est à la chapelle du Graal de Lyonesse qu'Asceline balaya la nef et nettoya les vêtements sacerdotaux des Damoiselles du Graal locales, suant sang et eau pour avoir le droit à quelques moments de solitude à l'autel de la Dame à la fin de chaque journée. Peu à peu, tandis qu'Asceline en apprenait plus au sujet de la Dame et de l'histoire de Bretonnie, le sens de sa vie lui devenait évident. Elle apprit qu'une grande partie du Lyonesse, y compris le donjon où elle était née, faisait à l'origine partie du duché voisin du Moussillon, et que cette région était un lieu sombre et malodorant où la lumière de la Dame ne brillait pas. Cela troubla grandement Asceline. Qu'en était-il donc de tous les enfants du Moussillon qui n'avaient pas la chance de connaître la lumière de la Dame, comme cela avait été le cas pour elle ?

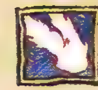
Les aînées des Damoiselles du Graal tentèrent d'ôter cette idée de la tête de la jeune Asceline. Mais celle-ci n'était pas du genre à se laisser dissuader. En dépit des conseils des Damoiselles du Graal, Asceline, qui n'était encore qu'une adolescente, plia bagages et se dirigea vers le sud et le Moussillon, déterminée à apporter la lumière de la Dame à ceux qui en avaient le plus besoin.

Asceline n'aurait jamais imaginé qu'un endroit aussi sinistre que le Moussillon pût exister. Elle fut choquée au plus profond de son être par l'ignorance de ses paysans et par la malveillance de ses seigneurs, par la hideur marécageuse de la campagne et par l'abominable néant qui régnait en ville. Tandis que la plupart des gens auraient succombé au désespoir, le cœur d'Asceline fut renforcé. C'était là un pays ensorcelé et il fallait lever le sort. Même si le reste de la Bretonnie avait oublié le Moussillon, il suffisait qu'une seule personne s'efforce d'apporter la lumière de la Dame dans le Duché Perdu, et alors ses habitants auraient une chance. Et cette personne, c'était Asceline. Elle était venue au monde pour sauver le Moussillon.

Asceline a survécu aux bandits, aux monstres, aux zombies, aux nobles revanchards et à la peste. Sa carrière l'a menée des collines des Orphelins à la ville et à toutes les terres qui s'étendent entre les deux. Elle erre dans le Moussillon, cherchant les mécréants et les corrompus, en quête des signes de l'impiété et des mutations. Elle a le don de stimuler la ferveur religieuse des paysans et ils la suivent où qu'elle aille et la protègent au péril de leur vie. À plusieurs reprises, elle a découvert des preuves que des villages offraient leurs enfants aux hommes-bêtes ou communiaient avec les esprits maléfiques, et elle a alors mené des foules hurlantes de paysans pour les incendier. Quand Asceline ne trouve aucune preuve de péché dans les cendres, elle suppose que c'est parce que ces vils suppôts du Mal ont pu couvrir leurs traces grâce à quelque sorcellerie. Quand elle découvre des preuves irréfutables que les victimes avaient commis quelque abominable blasphème, sa résolution se raffermit, et elle jure de répandre la lumière de la Dame jusque dans les recoins les plus sombres du Moussillon.

De manière incroyable, Asceline a survécu à ses aventures sans le moindre mal. Elle attribue cette chance à une série de miracles perpétrés par la Dame pour appuyer ses efforts de purification du Moussillon. Les mauvaises langues feront remarquer combien de paysans se sont jetés sur les épées des hommes-bêtes pour la sauver ou lui ont donné les dernières miettes de nourriture de leur village alors qu'ils mouraient eux-mêmes de faim. Asceline ne prête pas l'oreille à ce genre de discours. Elle est certaine que beaucoup sont jaloux de la faveur que la Dame lui accorde, et dans son humilité, elle sait que ces cyniques seront brûlés par la flamme de la lumière de la Dame quand le temps sera venu.

Asceline reste rarement au même endroit pendant longtemps, d'abord parce qu'il y a toujours un autre lieu qui a besoin d'être purifié, mais aussi parce que les paysans qui se rallient à sa cause ont tendance à mourir plutôt rapidement, et qu'elle a toujours besoin d'en trouver de nouveaux. Asceline a une vingtaine d'années, et bien qu'elle porte un assemblage hétéroclite de morceaux d'armures et de tenues de Damoiselle du Graal, il est évident pour ceux qui l'observent que c'est une jeune femme fluette au teint terreux, qui ferait mieux de broder des tapisseries ou de tomber en pâmoison dans les bras d'audacieux chevaliers errants plutôt que de mener une croisade contre les ténèbres. En dépit de sa faiblesse physique, Asceline ne se tient jamais à l'écart de la mêlée, qu'il s'agisse de piller un village de paysans adorant le Chaos ou d'incendier le donjon d'un noble corrompu. Elle combat avec tout ce qui lui tombe sous la main, mais son arme favorite est un pieu taillé dans un arbre de la lisière de la forêt d'Arden. Elle compense sa fragilité par son enthousiasme et sa dévotion, assurée que la grâce de la Dame et le dévouement des








paysans qui la suivent la protégeront contre les infidèles et les malfaiteurs. Bien des serviteurs des ténèbres sont tombés sous les coups de poignard frénétiques d'Asceline et ont rendu l'âme, son pieu ensanglanté dans le cœur.

Asceline sait que pour sauver le Moussillon, il faut déjà le libérer de la cruauté, et c'est la cruauté qu'elle cherche et qu'elle détruit. Elle a entendu parler d'un Chevalier Noir apparu quelque part dans le duché, et elle est sûre que c'est un vil personnage qui mérite le pieu, le bûcher, ou les deux. Elle a aussi entendu dire qu'il existait une chapelle du Graal cachée en Moussillon, mais bien qu'elle l'ait souvent cherchée, elle ne l'a jamais découverte. La force de la dévotion d'Asceline peut en faire une alliée ou une ennemie pour un groupe d'aventuriers, selon qu'ils répondent ou non à ses stricts critères de piété et d'humilité. Une foule de paysans guidés par Asceline est une arme autant qu'une menace, et un aventurier particulièrement cynique pourrait se contenter de la diriger vers quelqu'un ou quelque chose qu'il veut détruire et se contenter de la laisser faire. Ceci dit, la réaction d'Asceline à une telle manipulation serait probablement si féroce que le gredin en question regretterait assurément d'avoir rencontré la belliqueuse pucelle du Moussillon.

– ASCELINE – LA PUCELLE DU MOUSSILLON

Race : humaine (Bretonnie)
Carrière : Fanatique (ex-Initié)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43%	36%	31%	48%	37%	38%	48%	54%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	4	4	0	8	3

Compétences : Charisme +10%, Commérage, Connaissances académiques (histoire, théologie), Connaissances générales (Bretonnie), Intimidation, Langue (bretonnien, classique), Lire/écrire, Perception, Soins
Talents : Chance, Éloquence, Guerrier né, Réflexes éclair, Résistance accrue, Sang-froid, Sociable
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (pieu en bois)
Dotations : icône de la Dame du Lac, robes, bouteille d'eau bénite

LES MONSTRES DE LA DÉSESPÉRANCE

Il y a bien assez d'hommes et de femmes malavisés, fous ou tout simplement maléfiques en Moussillon pour qu'on soit assuré que la région reste le Pays du Désespoir dans un futur proche. Malheureusement, les adversaires humains ne sont pas les seuls périls qu'un voyageur peut avoir à affronter ici. Bien des monstres, depuis les plus frustes prédateurs jusqu'aux créatures les plus rusées et les plus mystérieuses, se disputent le titre de plus constant dévoreur d'imprudents du Moussillon. La plupart des paysans insistent sur le fait que tous les marais, marécages et taillis contiennent leur comptant d'horreurs mangeuses d'hommes, et ce n'est pas loin d'être le cas.

Les hommes gris

Les hommes gris, des créatures des marais qui semblent dotées d'une grande intelligence mais ne parlent jamais, tiennent une place particulière dans le folklore du Moussillon. D'un côté, on les tient pour responsables de la disparition de tous les paysans qui abandonnent la sécurité de leur village d'origine. De l'autre, ils ont acquis la réputation d'être les défenseurs des lieux sauvages et abandonnés du Moussillon, empêchant des monstres plus horribles encore d'infester les marais du duché. Certains villages abandonnent des offrandes aux hommes gris et considèrent certains marais particuliers comme sacrés et voués aux créatures, et les paysans du Moussillon ont un tabou : ils ne font pas de mal aux hommes Gris les rares fois où ils en rencontrent.

Toutefois, malgré la place privilégiée qu'ils occupent dans le folklore, les hommes gris sont des créatures très dangereuses et complètement imprévisibles. Pour chaque récit qui rapporte qu'un homme gris a escorté un paysan perdu jusqu'à son village ou protégé la récolte du marais de l'année, un autre raconte comment l'un d'entre eux a déchiqueté un manant errant ou puni des intrus qui avaient pénétré dans son marais sacré. Nul ne peut savoir avec certitude quel est le but des hommes gris, mais ils semblent assurément vouloir quelque chose, car leurs rapports avec les paysans du Moussillon ne se limitent pas à vivre dans la même région. Quelques légendes parlent même d'hommes gris



conduisant des chevaliers de la Quête vers des mares cachées où la Dame se manifeste, mais nul n'accorde de crédit à ces histoires à dormir debout.

Un homme gris est une énorme créature qui se déplace d'un pas traînant, une fois et demie plus grand qu'un homme et de forme vaguement humaine. Son corps semble fait de vase compacte et de débris des marais, et son visage est presque dépourvu de traits à l'exception de petits yeux brillants, qui semblent indiquer à eux seuls que ces créatures sont intelligentes. Ses pattes visqueuses dissimulent des griffes faites d'éclats d'os, et la partie supérieure de son corps peut s'ouvrir pour révéler une gueule sanglante et noire remplie de dents semblables à des épines. Toutefois, son trait le plus dangereux est son habitude à estropier tous ceux qui passent à portée, remplissant leurs veines de l'eau stagnante des marais et transmettant à leur cœur la putréfaction et la froideur du marais. Cependant, un homme gris ne combat pas toujours ceux qui s'introduisent dans son marais : il est tout aussi possible qu'il se contente de les observer passivement, de les mener vers un danger pire encore ou même de les aider. Les motivations des hommes gris sont insondables et leurs méthodes obscures. Ceux qui les connaissent le mieux comprennent qu'en réalité, ils ne savent rien d'eux.

~ HOMMES GRIS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44%	0%	48%	50%	31%	25%	43%	22%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	18	4	5	4	0	0	0

Compétences : Dissimulation +10%, Filature, Natation, Orientation, Perception +10%, Pistage, Survie
Talents : Armes naturelles, Coups précis, Frénésie, Sans peur, Sens aiguisés, Troublant, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Amorphe* : la composition du corps des hommes gris explique qu'il est difficile de les toucher avec précision. Toutes les valeurs critiques affectant un tel monstre sont réduites de 2 points. Si cette valeur tombe à 0, le coup critique est tout simplement annulé.
- *Aura du marais* : toutes les créatures situées dans un rayon de 6 mètres (3 cases) d'un homme gris doivent réussir un test de Force Mentale sous peine de voir leur résolution flancher, ce qui se traduit alors par un malus de –20% aux tests d'Endurance et de Force Mentale.

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes et crocs

La Treizième Griffe

Les skavens existent depuis longtemps en Moussillon, et pour les éléments de leur société qui s'intéressent aux épidémies, le duché est l'abjecte démonstration de la manière dont une maladie peut entièrement annihiler les ennemis du Rat Cornu. L'épidémie de peste rouge de 1322 a presque réduit à néant la population du duché tout entier, et bien des hommes-rats adoreraient voir le même phénomène frapper les régions plus peuplées du Vieux Monde.

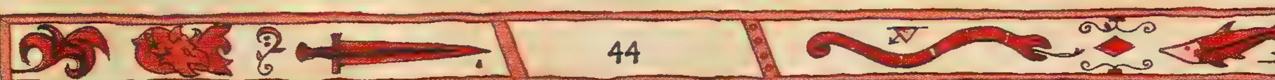
Toutefois, le Moussillon lui-même n'est pas un terrain particulièrement propice aux opérations des skavens, pour la bonne raison qu'il est déjà saturé de maladies et qu'il n'y a pas grand-chose à faire pour les rendre plus virulentes. De plus, nombre de paysans y sont maintenant immunisés. Par conséquent, les skavens ne sont pas constamment présents en grand nombre au Moussillon, la majorité de leurs agents appartenant à la Treizième Griffe.

La Treizième Griffe est une sorte d'avant-poste scientifique skaven. Ses membres désirent étudier le mode de fonctionnement de la maladie, son schéma de dispersion et ses méthodes de propagation. Après tout, plus on en sait sur le sujet, plus on peut attendre de morts au nom du Rat Cornu. Les skavens du Moussillon ne s'efforcent donc pas activement de créer des catastrophes ou de s'emparer du monde de la surface, mais se contentent de rester en retrait et d'observer la marée de pestilence et de misère qui s'abat sur le duché.

La Treizième Griffe est basée dans son laboratoire de recherches, bâti dans un réseau de cavernes sous les collines des Orphelins. La Griffe y est présente sous diverses formes depuis la première épidémie de peste rouge de 836, et peut-être même avant, et bien que le labo soit vaste et complexe, ses entrées sont fort bien cachées parmi les broussailles et les fougères des collines. Le laboratoire est un puits infernal, puant et étouffant, où l'on trouve d'étonnants appareils occultes, des cuves de bouillon de culture, des cellules couvertes d'immondices, des salles d'opérations incrustées de caillots de sang et des casernes primitives où vivent les skavens de la Griffe. Le laboratoire est un lieu assez horrible, mais en matière d'atrocité, il n'arrive pas à la cheville des expériences qui s'y déroulent de temps à autre. Bien des paysans malades qui s'étaient résignés à la mort imminente que leur promettait la peste rouge ont fini capturés. Les membres de la Treizième Griffe les soumettaient alors à d'indicibles horreurs et observaient les conséquences de l'épidémie sur leur corps. La Griffe est composée d'environ cent skavens, essentiellement des chercheurs qui travaillent au laboratoire ou sur des sujets humains. Les autres sont des agents qui rôdent dans la campagne du Moussillon au beau milieu de la nuit, cherchant les villages assaillis par la peste, soit pour rassembler des statistiques concernant le nombre et les symptômes des mourants, soit pour enlever quelques sujets d'expérimentations.

Le chef de la Treizième Griffe est un vieux moine de la peste aux membres noueux, Gratte-Ombre. Bien que ce soit une créature du Chaos, Gratte-Ombre est doté d'un esprit méticuleux et statistique. Il pense que le savoir ne viendra pas aux skavens en détruisant et en massacrant gratuitement, mais en compilant des statistiques avec calme et détachement. Il y a un monde de différence entre les méthodes de Gratte-Ombre et la dévotion frénétique avec laquelle les moines de la peste accomplissent l'œuvre du Rat Cornu, mais le vieux chef est bien loin de Skarogne, et il n'accorde aucun intérêt à l'opinion de ses aînés et confrères hommes-rats. Gratte-Ombre est un rat intelligent, et bien qu'il ne soit pas un bon guerrier, il est protégé en permanence par les effectifs de vermines de choc de la Griffe et quitte rarement le laboratoire des collines des Orphelins. Il a obtenu tant d'informations sur la propagation de la maladie que ses notes rassemblées pourraient permettre à des érudits humains de faire de grandes avancées en médecine s'ils étaient capables de traduire le queekish. Bien sûr, Gratte-Ombre entend bien revenir à Skarogne et présenter ses résultats au conseil des Treize pour qu'ils puissent tuer encore plus d'humains pathétiques avec leurs maladies.

Les paysans qui vivent autour des collines des Orphelins ignorent tout des skavens qui grouillent sous leurs pieds. Gratte-Ombre insiste bien sur l'interdiction qu'ont ses agents d'opérer près du laboratoire, et jusqu'ici, les rumeurs de rats humanoïdes

sont plutôt rares chez les paysans. Cette discrétion est aussi favorisée par le fait qu'aucun de ceux qui ont été amenés dans le laboratoire par les skavens n'en est jamais ressorti.

~ GRATTE-OMBRE ~

Race : skaven (Pestilens)
Carrière : Médecin (ex-Guerrier des clans, ex-Moine de la peste, ex-Bourreau)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	30%	47%	45%	45%	60%	48%	37%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	4	4	5	0	0	1

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (science, théologie), Connaissances générales (skaven) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Intimidation, Langue (queekish), Lire/écrire, Métier (apothicaire), Natation, Perception, Préparation de poisons, Soins, Survie +10%, Torture
Talents : Camouflage souterrain, Chirurgie, Coups assommants, Coups précis, Frénésie, Lutte, Maîtrise (fléaux, lance-pierres), Menaçant, Résistance aux maladies, Sans peur, Vision nocturne
Armure : armure légère (veste de cuir, calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : scalpel rouillé (dague)
Dotations : bloc-notes, accessoires de calligraphie, outils de médecin et de tortionnaire, matériel de laboratoire, maladies, 3d10 mouches

Ograh et la tribu Gueule-de-Herse

Rares sont les régions du Vieux Monde dépourvues d'hommes-bêtes, et ces abominations aux sabots fourchus ont trouvé nombre de repaires au Moussillon. Bien des tribus, modestes ou importantes, résident dans la forêt d'Arden et émergent parfois à l'orée des bois pour s'en prendre aux voyageurs imprudents et aux paysans effrayés. Ils ne sont guère différents en cela des autres hommes-bêtes du Vieux Monde. Mais au sein du Moussillon, dans ses bois criblés de marécages aux arbres pourris et aux racines enchevêtrées, la tribu Gueule-de-Herse a d'autres idées.

Ograh est un homme-bête particulièrement malveillant et corpulent. Il possède une intelligence bien plus élevée que celle que la plupart des gens attribueraient à un prédateur monstrueux et carnivore. Les humains considèrent les hommes-bêtes comme de viles abominations, qui doivent être abattues à vue, et cela convient tout à fait à Ograh. En effet, il s'est fait sa propre opinion au sujet des humains : ce sont des proies. Mais Ograh ne se contente pas de chasser son gibier humain. Ce n'est pas un animal, c'est le chef d'une rusée et ambitieuse nation d'hommes-bêtes, et il fait faire à ses congénères un nouveau pas vers la civilisation en leur apprenant à élever et exploiter leurs proies.

Selon la vision d'Ograh, les paysans du Moussillon sont destinés à livrer leurs propres congénères aux hommes-bêtes de la tribu Gueule-de-Herse, ce qui épargnera à ses membres d'avoir à jouer les charognards et à chasser comme des animaux. Ograh a initié ce processus en jouant sur les superstitions des paysans. Pendant



des générations, les villageois ont laissé des offrandes de nourriture à l'orée des bois et des marais, pour apaiser les forces surnaturelles susceptibles d'y résider. Ograh s'est servi de cette tradition, et en utilisant de simples sorts oniriques conjurés par les chamans de la tribu, a amené certains des anciens des villages à laisser leurs propres enfants en offrande près des bois où vivent des communautés d'hommes-bêtes de la tribu Gueule-de-Herse. Ces enfants sont engraissés dans des enclos creusés sous les racines d'arbres sacrés particulièrement vastes, jusqu'à ce que vienne le moment de les déguster.

Mais la vision d'Ograh ne s'arrête pas à quelques repas faciles pour lui et ses congénères. Il entrevoit un futur où les paysans du Moussillon adoreront les hommes-bêtes comme des êtres supérieurs et leur fourniront à la fois les vivres et le respect qu'Ograh désire pour son peuple. Certaines communautés sont déjà presque régies par les créatures aux pattes fourchues, et pour chacun de ces villages rasés jusqu'à la dernière pierre par ses voisins, on en trouve deux ou trois autres qui accèdent aux brutales exigences des hommes-bêtes. Ograh leur prend leurs enfants non seulement pour les dévorer, mais aussi pour les élever comme les siens, créant ainsi une classe d'esclaves humains qui ne feront pas que le servir, mais s'aventureront également dans le vaste monde pour convaincre leurs congénères humains d'adorer les hommes-bêtes.

Selon les critères des hommes-bêtes, Ograh est un intellectuel inégalable et un chef d'État génial. Toutefois, la majorité des autres chefs des hommes-bêtes le considéreraient comme pervers et faible, car il cherche à obtenir le pouvoir et la force par la ruse, plutôt que par la guerre et la chasse. Il est vrai qu'Ograh a obtenu son statut au sein de sa tribu en manipulant des hommes-bêtes moins intelligents pour qu'ils le soutiennent et tuent ses rivaux. Toutefois, il bénéficie de l'isolement du Moussillon et toute sa tribu, qui compte des milliers d'hommes-bêtes répartis dans des dizaines d'enclaves, se conforme à sa vision, à quelques exceptions près. Ograh se voit comme une sorte de monarque de l'ombre du



Moussillon, voire même comme un dieu, commandant une armée d'esclaves qui accomplissent sa volonté tandis que lui et ses congénères s'empiffrent de la chair de leurs rejetons. Peut-être qu'un jour, il frappera et tentera d'étendre cette vision au reste de la Bretonnie et même du Vieux Monde, mais jusque-là, il se contente de se créer une image de dieu du mal dans l'esprit des paysans du Moussillon.

Ograh est l'un des individus maléfiques les moins connus et les plus dangereux du Moussillon. Dans les ombres des plus profondes et des plus sombres forêts du duché, la tribu Gueule-de-Herse bâtit un État secret qui élève les humains pour en faire des esclaves et de la nourriture, et peut-être qu'elle y parviendra un jour. À moins au contraire qu'une lame rapide ou une lance puissante ne trouve le chemin du cœur corrompu d'Ograh et ne mette un terme au cauchemar avant qu'il n'ait vraiment commencé. Mais si cela ne se produit pas bientôt, Ograh disposera d'agents humains à ses ordres, lesquels voyageront d'un village du duché à l'autre pour promettre la fin de la malédiction en échange de quelques offrandes de nouveaux-nés. Le Moussillon est si perverti qu'avec un peu de chance et de ruse, Ograh pourrait bien arriver à créer une nation secrète d'hommes-bêtes dont il serait le roi.

~ OGRAH ~

Race : homme-bête (bestigor)
Carrière : Chef (ex-Brute)

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65%	45%	61%	72%	57%	40%	45%	47%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	23	6	7	5	0	0	1

Compétences : Commandement +20%, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Déplacement silencieux, Dissimulation, Esquive +10%, Évaluation, Filature, Fouille, Intimidation +10%, Langue (langage sombre), Perception +10%, Pistage, Résistance à l'alcool, Survie

Talents : Camouflage rural, Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Maîtrise (fléaux, armes lourdes), Menaçant, Parade éclair, Résistance accrue, Sens aiguisés

Règles spéciales :
- *Mutations du Chaos* : aspect bestial, grandes cornes, jambes d'animal, obèse
- *Silencieux comme les animaux des bois* : Ograh bénéficie d'un bonus de +20% aux tests de Déplacement silencieux et d'un bonus de +10% aux tests de Dissimulation.

Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : arme à deux mains (hache), fléau, arme à une main (épée), cornes (dégâts BF), bouclier
Dotations : troupes de guerriers de la tribu Gueule-de-Herse, plusieurs prisonniers humains

La Grande Truie de la Grismerie

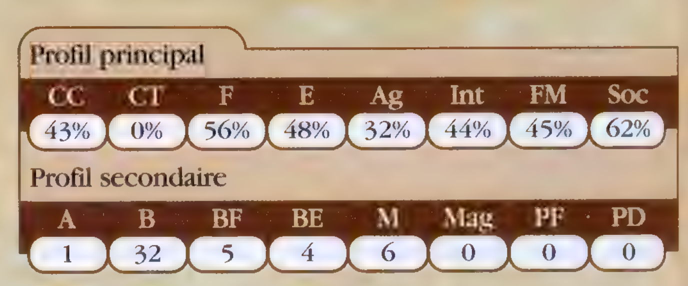
La plupart des légendes qui parlent de la Grande Truie s'accordent sur le fait qu'elle naquit une nuit dans un village situé sur les rives de la Grismerie (bien des querelles ont éclaté pour savoir de quel village il s'agissait exactement). Elles s'accordent également à dire qu'il s'agissait du plus gros cochon jamais né en Moussillon et que c'était bien plus qu'un simple porc.

Elle possédait divers pouvoirs surnaturels variant selon les légendes du pouvoir de voler à l'hypnose, et c'était un personnage-clef de la lutte entre le bien et le mal. Bien que peu d'hommes du Moussillon se soucient du bien et du mal, nombre de grenouillères insistent sur le fait que les porcs légendaires du duché se battent pour eux, s'assurant que la lutte cosmique continue bien que l'esprit des humains soit tourné vers d'autres préoccupations.

Bien des paysans sont revenus avec des yeux exorbités au bout d'une longue nuit de chasse dans les marais, bafouillant au sujet de la silhouette d'un immense cochon aperçue à l'horizon ou du grognement de tonnerre d'un porc titanesque, qui ne pouvait être autre que la Grande Truie en personne. Et il est vrai qu'au beau milieu de la nuit, la Grande Truie peut apparaître dans le monde des hommes. On ne peut affirmer avec certitude si la Grande Truie est une force du bien ou du mal, et les étrangers feraient bien de ne pas en chercher la réponse car il est bien peu de choses qui enthousiasment et énervent autant les paysans que les théories contradictoires concernant la Grande Truie. Plus mystérieuse encore est la relation qu'elle entretient avec les autres porcs légendaires, comme le tristement célèbre Pourceau Noir des Bois. Certains persistent à dire que la Truie est un ennemi avéré du Pourceau Noir, tandis que d'autres affirment qu'il s'agit de son compagnon, ou que tous deux sont les deux facettes d'une même entité. Le Moussillon dispose d'un cycle complexe de légendes liées aux porcs, et la Grande Truie est toujours au cœur de ces récits, parcourant le Moussillon pour le meilleur et pour le pire.

Une rencontre avec la Grande Truie (ou plus certainement avec l'un de ses avatars terrestres) signifie que ceux qui la croisent sont engagés dans quelque entreprise qui changera probablement le destin du Moussillon. La Grande Truie peut les combattre (et c'est une créature des plus féroces) ou simplement apparaître en tant que symbole de la volonté du Moussillon. Quoi qu'il en soit, ses apparitions ne sont pas à prendre à la légère, car là où trotte la Grande Truie, des exploits légendaires se profilent.

~ LA GRANDE TRUIE ~



Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
43%	0%	56%	48%	32%	44%	45%	62%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	32	5	4	6	0	0	0

Compétences : Charisme +10%, Commandement +20%, Connaissances générales (Bretonnie) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Hypnotisme +20%, Intimidation, Langue (bretonnien), Orientation, Perception +10%, Pistage, Survie +20%, Ventriloquie

Talents : Acuité auditive, Armes naturelles, Coups assommants, Dur en affaires, Étiquette, Grand voyageur, Magie vulgaire, Résistance au Chaos, Sans peur, Sens aiguisés, Sens de l'orientation, Sixième sens, Troublant, Vision nocturne

Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : morsure

DE L'AÉRODYNAMISME PORCIN

Malgré les rumeurs et les légendes qui prétendent le contraire, la Grande Truie ne vole pas. Ce serait quand même complètement idiot, vous ne trouvez pas ?




LA BARONNIE DES DAMNÉS
OU « RAPPORTEZ-MOI LA TÊTE DE GUIDO LE BEAU ! »

– CHAPITRE IV –
SUR LE CHEMIN DE MOUSSILLON

Le Baronnie des Damnés est une aventure pour *WJDR* au cours de laquelle un groupe de PJ s'engage en Moussillon sur la requête d'Adélard, le duc du Lyonesse, pour trouver le célèbre hors-la-loi et psychopathe Guido Le Beau. Malheureusement pour tous les partis concernés, Guido n'est pas un homme sur lequel on peut facilement mettre la main. Les aventuriers doivent dénicher la piste de Guido à partir des informations données par des paysans arriérés et vénérant les porcs, la remonter jusqu'au foyer de l'un des plus abominables criminels du Moussillon, et finalement découvrir les horreurs de la ville de Moussillon ravagée par la misère. Ils auront là de multiples occasions de se faire voler ou bastonner, de contracter des maladies, d'être assassinés ou estropiés, ou encore dévorés, à mesure qu'ils collectent les indices que Guido a laissés derrière lui.

Le point culminant de l'aventure voit les personnages traquer Guido jusqu'à la cour du Chevalier Cannibale en personne. Ils devront choisir entre obéir à ce dernier pour retrouver la tête de Guido, le tromper en espérant ne pas être percés à jour ou quitter la ville sans Le Beau. S'ils choisissent cette dernière option, ils devront braver les troupes du Cordon Sanitaire afin de s'échapper du Moussillon et de retrouver la relative sécurité et les cieux plus cléments du reste de la Bretonnie. Au bout du compte, le duché en lui-même est aussi dangereux que les malfrats qui l'habitent et il faut beaucoup de talent, de courage, de force et de chance pour sortir sain et sauf du Moussillon.

L'aventure est conçue pour un groupe d'aventuriers relativement expérimentés, le genre de bandits désespérés ou de vagabonds au grand cœur qui peuvent répondre à l'appel d'un duc qui veut débarrasser son pays du mal.

LE DÉCOR

Le Lyonesse est un beau duché fertile situé au nord du Moussillon et régi par le duc Adélard. Le duc est un souverain assez juste ; ses chevaliers joutent, ses dames prient et ses paysans triment comme il se doit. Toutefois, toute société a ses mécontents et ses criminels. Ces dernières années, le Lyonesse a été harcelé par l'un d'entre eux en particulier : Guido Le Beau, bandit, agitateur, voleur et meurtrier. Certains éléments louches de la paysannerie ont fait de lui un symbole de la révolution paysanne, et certains ont même suggéré que son exemple démontrait qu'un manant pouvait s'avérer aussi fort et noble qu'un chevalier. Voilà qui est tout simplement inacceptable et le duc Adélard a mis la tête de Le Beau à prix un temps durant.

Mais l'étincelle qui a mis le feu aux poudres a été le vol du bandeau incrusté de diamants de dame Augustine. Le Beau, qui est loin d'être réservé ou sensé, s'est vanté de son larcin dans




certaines tavernes mal famées des villes du Lyonesse et a même exhibé le bandeau devant des clients. Dame Augustine, l'une des dames d'honneur de la femme d'Adélard, Ismène, était bouleversée d'avoir vu Le Beau s'introduire dans ses appartements et fouiller dans ses affaires. Le duc Adélard a augmenté la prime pour la capture de Le Beau en y ajoutant une parcelle de terre en Lyonesse et il a entrepris, attitude bien peu chevaleresque, d'inviter des aventuriers à poursuivre le bandit.

L'aventure commence quand une bande d'aventuriers arrive au château du duc Adélard. Il est fort probable qu'ils aient répondu à un appel aux mercenaires qu'ils ont pu entendre dans bien des villes de Bretonnie, à moins qu'ils n'aient eu vent de cette opportunité par l'intermédiaire d'un ami plus matérialiste pendant qu'ils résidaient hors de Bretonnie. Il existe une autre possibilité : les aventuriers en question peuvent être eux-mêmes recherchés en Bretonnie, à moins qu'ils n'aient déjà été enfermés pour quelque crime. Si tel est le cas, les courriers d'Adélard ont subtilement fait savoir que le duc offrait le pardon pour tous les crimes commis en Bretonnie en échange de Guido Le Beau. En supposant qu'Adélard ne considère pas les crimes des personnages comme étant pires que ceux de Le Beau (ce qui, étant donné la réputation exagérée de ce dernier, semble bien improbable), même les meurtriers les plus endurcis peuvent effacer leur ardoise s'ils réussissent à mettre la main sur le scélérat. Quelle que soit la récompense que briguent les personnages, ils devront la gagner à la sueur de leur front, car la dernière fois qu'on a vu Le Beau, il franchissait le Cordon Sanitaire pour entrer en Moussillon…

LE CHÂTEAU DE LYONESSE

Le château de Lyonesse est situé sur une île au large de la côte rocheuse du duché, et creusé à même les rochers battus par la marée. Les robustes murailles du château sont couronnées de larges bannières flottant au vent qui portent les armes du duc Adélard, une tête de lion gueules sur champ argent, tandis qu'à une courte distance de l'enceinte extérieure, se dresse une grande statue de Thierry poudrée de sel. Cette statue, sculptée dans un éperon qui jaillit du sol rocheux, représente Thierry avec une épée à la main et une lance brisée dans l'autre.

Le château est beau mais pas somptueux, car le duc Adélard ne trouve pas utile d'embellir sa demeure. Le donjon est une grande tour, surmontée d'impressionnantes fortifications, et c'est là qu'Adélard tient sa cour. La salle d'audience du duc est généralement occupée par un certain nombre de courtisans, tels que des conseillers, des chevaliers et un ou deux poètes ou artistes. Adélard n'a guère de patience pour les chanteurs et les musiciens, mais il aime à entendre une bonne et longue chanson de geste relatant de nombreuses batailles. D'ordinaire, il est assis sur une large chaise au haut dossier de bois, picorant dans un plat de viande bien garni et gérant ses affaires avec un conseiller. Adélard est un homme grand au teint rougeaud, qui a livré nombre de batailles acharnées dans son jeune temps et qui apparaît encore rarement sans son armure. Il a une attitude bourrue, intransigeante et supérieure, et il est habitué à ce qu'on lui obéisse.

Invitation à la gloire

Le duc Adélard est particulièrement de mauvaise humeur quand il reçoit les aventuriers. Il a bien des responsabilités et, comble de tout, il est distrait par ce « Le Beau » qui ose le défier. Adélard fait son offre sans détour : une parcelle de terre (ou le pardon pour des crimes antérieurs) contre Guido Le Beau, mort ou vif. Si Le Beau est mort, Adélard veut en avoir une preuve irréfutable, à savoir sa tête. Le duc écoute les questions des aventuriers et maudit le nom de Le Beau en dissertant sur ses crimes à la moindre occasion.

Comme le dit Adélard, Le Beau commença sa carrière en tant que voleur et bandit ordinaire. Poursuivi par les nobles vertueux de Lyonesse, il chercha refuge dans des villages de manants où il se terrait, s'efforçant de gagner leurs faveurs en se faisant passer pour un défenseur des droits des paysans. Ces derniers (qu'Adélard considère comme des gens simples et faciles à berner) le crurent bien souvent et au fil du temps, Le Beau devint une sorte de héros populaire, comme les herrimaults du folklore bretonnien. Naturellement, ce n'étaient là que balivernes : en jouant les agitateurs, Le Beau donna aux manants des idées dangereuses qui pouvaient leur nuire sur le long terme. Parallèlement, les crimes de Le Beau devinrent de plus en plus audacieux. Il tua un coursier qui portait l'impôt à l'un des chevaliers du Royaume et il blessa gravement un chevalier de la Quête qui le traquait. Le Beau fut adopté en tant que symbole de rébellion par un groupe de fermiers et de bergers qui refusaient de payer l'impôt à leur seigneur local, et dont le soulèvement fut violemment réprimé par les propres chevaliers errants d'Adélard. Il devint évident que Le Beau n'était pas seulement un criminel, mais aussi un dangereux rebelle qui défiait l'autorité des nobles et se faisait ainsi l'ennemi de toute la Bretonnie.

Adélard est particulièrement outragé par le dernier crime de Le Beau, le vol d'un bandeau dans les appartements privés de dame Augustine, sis dans le château de Lyonesse même. L'audace de ce crime empourpre le visage d'Adélard à chaque fois qu'il y pense, et il donne généralement du poing sur la table en criant quelque chose du genre : « Par les dents de Malgrimace ! Comment cela a-t-il pu se produire ? » Adélard prend généralement une bonne lampée de vin pour se calmer avant d'expliquer que dame Augustine est l'une des dames d'honneur de son épouse Ismène, et que le vol est par conséquent une insulte à l'honneur de celle-ci. Et en résumé, Adélard décrit Le Beau comme un psychopathe et un meurtrier, ainsi qu'un rebelle contre l'ordre naturel et légitime de la société bretonnienne. Le duc semble davantage vouloir persuader les aventuriers que Le Beau est un dangereux agitateur que s'efforcer de leur décrire ses crimes précis. Il comprendra difficilement des aventuriers qui ne croiraient pas que Le Beau est un criminel aussi perfide qu'il le dépeint. Quel crime peut être plus grave que de nuire au bel et juste équilibre entre nobles et gens du peuple ? Les crimes de Le Beau offensent la Dame du Lac elle-même, et pour cela, il doit être traîné en justice.

Et Le Beau ?

Les aventuriers voudront sans doute plus de détails sur l'endroit où ils sont censés chercher Le Beau. La dernière fois qu'on a aperçu l'agitateur, il franchissait le Cordon Sanitaire en direction du Moussillon, où il tua l'un des hommes d'armes des tours de guet. La tour en question est commandée par un chevalier, sir Auferic, et elle domine l'une des vallées souvent empruntées pour entrer en Moussillon, et parfois pour en sortir. L'homme d'armes a survécu à ses blessures pendant deux jours, durant lesquels il a rapporté que son assaillant s'était raillé de lui en lui disant : « Dis à ta Dame que c'est Le Beau qui t'envoie », avant de tourner sa dague dans la plaie. Le Beau est donc quelque part en Moussillon et les aventuriers devront l'y suivre.






Les aventuriers peuvent également demander une description de Le Beau. Selon tous ceux qui l'ont vu, c'est un homme de taille moyenne, aux cheveux bruns, qui porte sa malveillance de criminel sur son visage et qui s'exprime grossièrement, comme un manant. Il est aussi réputé en tant que maître du déguisement. Si les aventuriers expliquent qu'il sera par conséquent malaisé de l'identifier s'ils le ramènent, qu'il soit mort ou vif, Adélard répond que dame Augustine a été témoin du vol de son bandeau et qu'elle saura sûrement reconnaître le visage du gredin si elle le revoit. Adélard ne pense pas que les aventuriers auront du mal à identifier Le Beau quand ils le trouveront : ils le reconnaîtront aux crimes odieux qu'il commettra en Moussillon !

Informations complémentaires

Les aventuriers peuvent vouloir parler avec dame Augustine, puisque c'est l'une des rares personnes à avoir vraiment vu Guido Le Beau. S'ils le demandent, Adélard envoie un messager convoquer la femme. Au bout de quelques minutes, elle arrive avec un troupeau de servantes et dame Ismène sur les talons. Augustine est une très jeune femme, guère plus qu'une jeune fille maigre et au teint pâle, encore traumatisée par le choc d'avoir côtoyé de si près un odieux personnage. Elle répond calmement aux questions, jetant souvent un coup d'œil à Adélard ou à dame Ismène pour avoir leur approbation avant de s'exprimer. Elle s'est réveillée une nuit pour découvrir une silhouette sombre dans la chambre, occupée à fouiller le contenu de sa commode. La fenêtre était grande ouverte. La silhouette s'est retournée pour la regarder au moment où elle se réveillait et a été illuminée par un rayon de lune. Dame Augustine a été profondément choquée par ce visage au regard libidineux, sournois et cruel, aux yeux sombres et malveillants, à la peau rude et mal rasée. L'homme a éclaté de rire avant de sauter par la fenêtre. Les appartements de dame Augustine sont situés dans les hauteurs du donjon et le voleur a donc dû se livrer à une dangereuse et difficile escalade pour s'échapper. Mais quand Augustine eut appelé les hommes d'armes du château, il était parti depuis longtemps. Augustine est certaine que le voleur était Guido Le Beau, car assurément, personne d'autre dans tout le Lyonesse ne serait assez malveillant et audacieux pour commettre un tel crime. Les aventuriers peuvent aussi demander une description du bandeau volé. Dame Augustine peut leur dire qu'il s'agissait d'un cercle d'argent au centre duquel une rose déployait des pétales d'or. Dame Augustine est encore profondément troublée par le souvenir de cet événement et si on la brusque ou si on la questionne avec agressivité, elle pourrait bien éclater en sanglots ou même s'évanouir.

RÉCOMPENSES

Adélard pense qu'il peut s'en tirer à bon compte avec les personnages joueurs en leur donnant des terres sans valeur en échange de leurs efforts. Et bien qu'il élude la description des terres qu'ils vont gagner, s'il y est forcé, il leur montrera une tapisserie représentant la région sous la forme d'une vallée idyllique, aux champs fertiles et aux paysans souriants. Bien sûr, cette représentation est tout à fait éloignée de la réalité : en fait, il s'agit de friches harcelées par les morts-vivants, les peaux-vertes ou tout autre péril de votre choix. Si les personnages refusent ce « don », Adélard fait montre d'une violente contrariété et leur offre à chacun un cheval de guerre de ses écuries (bien que chacun soit choisi par son palefrenier en chef et toujours de qualité médiocre). Si cette manœuvre échoue elle aussi, il peut leur offrir un titre, comme Défenseur du Lyonesse, par exemple. Mais si les personnages tiennent bon et exigent de l'or, il leur offrira à contrecœur 50 co d'avance et 100 co de plus une fois le travail accompli.

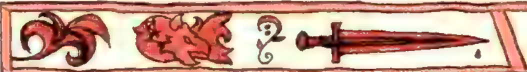
Dame Ismène reste debout à observer imperturbablement l'interrogatoire, saisissant l'occasion d'observer les aventuriers. C'est une femme séduisante, bien plus âgée qu'Augustine, qui s'habille de manière assez simple pour rester humble, mais assez élégante pour conserver une apparence aristocratique. Si elle a l'occasion de parler aux aventuriers, elle reste polie mais inquisitrice, répondant aux questions par d'autres questions, car elle cherche à en savoir le plus possible à leur sujet. Dame Ismène est une femme intelligente et assez ambitieuse, qui pense qu'il est de son devoir de conseiller subtilement son mari au sujet de ce qui est le mieux pour le Lyonesse. Adélard n'aura plus grand-chose à faire avec les aventuriers une fois qu'ils lui auront ramené ou non Le Beau, mais dame Ismène pourrait devenir une employeuse utile et fiable s'ils s'installaient en Lyonesse.

Enfin, les aventuriers veulent probablement en savoir plus sur le Moussillon même. Devant cette question, Adélard fait un geste dédaigneux de la main et leur dit qu'il s'agit d'une région pauvre, comptant peu de chevaliers de renom, une sorte de trou perdu où les ruffians comme Le Beau pensent souvent pouvoir échapper à toute surveillance. Adélard omet de mentionner les maladies, les zombies, les criminels monstrueux et le désespoir écrasant qui règnent dans la région. Il sait qu'une fois que les aventuriers seront en Moussillon, ils auront du mal à en ressortir, mais voilà encore un détail qu'il se garde bien de leur mentionner. S'il est bousculé par des aventuriers qui savent déjà à quoi s'attendre en Moussillon, il minimise le caractère sinistre du duché et affirme que le grand Roy Louen Cœur de Lion a déployé de nombreux efforts pour civiliser l'endroit.

En avant !

Une fois écartées les questions initiales, Adélard est impatient de voir les aventuriers prendre la route du Moussillon. Et avant tout, il n'a pas le temps de discuter de la localisation exacte ni des détails du fief que recevront les aventuriers s'ils ramènent Le Beau au château de Lyonesse. Adélard prête aux aventuriers de quoi se rendre à la frontière du Moussillon à condition que tous les chevaux soient remis à la tour de garde d'Auferic, car le duc sait que les montures qui pénètrent en Moussillon en reviennent rarement, même quand leurs cavaliers parviennent à en ressortir. Il n'est pas prêt à leur donner de l'argent ou de l'équipement, car ils devraient déjà lui être reconnaissants de l'insigne honneur que leur fait un duc bretonnien en les employant. Toutefois, il est prêt à laisser un de ses hommes d'armes accompagner les aventuriers pour s'assurer qu'ils arrivent sains et saufs (et sans tarder) à la tour d'Auferic. Cet homme d'armes, Groubert, est un personnage renfrogné qui s'exprime essentiellement par des grommellements, mais il emmène les aventuriers à la tour de guet par les routes les plus rapides. Groubert n'entrera en aucun cas en Moussillon. Il n'est pas idiot.

Avant que les aventuriers ne partent, Adélard leur donne une lettre scellée et leur dit de la montrer à l'une des tours de guet une fois qu'ils auront mis la main sur Le Beau, afin de n'avoir aucun problème en revenant en Lyonesse. Cela devrait mettre la puce à l'oreille aux personnages concernant le but du Cordon Sanitaire et la difficulté de quitter le Moussillon, s'ils ne sont pas déjà au courant. La lettre porte le sceau d'Adélard, et c'est un ordre du duc intimant à tout chevalier qui rencontre son porteur (si ce dernier est en possession de Guido Le Beau, mort ou vif) de lui laisser franchir le Cordon Sanitaire. Si le porteur n'a pas Le Beau avec lui, il doit être traité comme un manant qui tente de sortir illégalement du Moussillon. Adélard suppose que les aventuriers ne liront pas la lettre, mais des personnages suspicieux pourront y parvenir sans mal une fois qu'ils seront hors de sa vue. Ils peuvent facilement sceller à nouveau le pli tant qu'ils prennent soin de ne pas en abîmer le sceau.







LA TOUR DE GUET D'AUFERIC

La tour de garde du Cordon Sanitaire commandée par le chevalier Auferic est le dernier bastion de Bretonnie que les aventuriers croisent avant d'entrer en Moussillon. Elle est située à la frontière entre le Lyonesse et le Moussillon, à environ deux jours de cheval du château de Lyonesse. Elle se dresse sur une colline basse d'où on peut voir une autre tour de garde de chaque côté. La tour de guet d'Auferic est une construction relativement récente, faite de bois et pourvue à son sommet d'une plate-forme pour les archers et de meurtrières dans ses murs. Elle abrite une petite garnison d'archers paysans et de quelques hommes d'armes, Auferic étant le seul vrai chevalier sur place.

Auferic est tout à fait disposé à héberger les aventuriers pour la nuit, et son intendant, un archer paysan fort maigre qui fait aussi office de cuisinier de la garnison, peut leur vendre quelques armes et provisions de base. Les aventuriers peuvent dormir sur les paillasses légèrement moisies disposées au rez-de-chaussée de la tour de garde et auront droit à un déjeuner de pain et de filandreux ragoût de poulet le matin. Auferic est également prêt à parler avec les aventuriers s'ils restent pour la nuit, en particulier si certains sont nobles ou Bretonniens de naissance.

Auferic est une bonne source d'informations générales concernant le Moussillon. Bien qu'il ne se soit pas aventuré en personne dans le duché, il est sur le Cordon Sanitaire depuis trois ans et connaît bien des récits sur ce lieu. Par exemple, il conseillera aux aventuriers de ne jamais boire d'eau qui n'ait été bouillie et de prendre diverses précautions pour éviter d'être victime des épidémies permanentes du Moussillon. Aux aventuriers auxquels il fait confiance (principalement des nobles), il expliquera que le Cordon Sanitaire est conçu pour empêcher les manants de quitter le Moussillon et de répandre la peste rouge dans les régions environnantes. Il connaît également quelques informations de base concernant le Moussillon, comme la localisation de la ville et de la Grismerie, la pauvreté et l'enclavement des paysans, et l'essentiel de l'affaire du Faux Graal. Il a entendu quelques rumeurs indiquant que le Roy Louen s'apprêtait à lever une armée de chevaliers errants pour reprendre le Moussillon, mais il n'a pas entendu parler de Malbaude. Auferic a toujours foi en l'ordre de la chevalerie et en la Dame du Lac, mais la lassitude et le cynisme le gagnent car il joue depuis trop longtemps un rôle ingrat sur le Cordon.

Auferic peut également confirmer que l'un de ses hommes d'armes a été tué il y a six nuits par un individu qui affirmait être Guido Le Beau. Auferic ne peut confirmer si le tueur était réellement Le Beau, mais c'est la meilleure piste qu'on puisse avoir le concernant. Si Auferic n'avait pas juré de s'occuper de la tour de guet, il serait parti à la poursuite du criminel lui-même. Le meilleur conseil qu'il puisse donner aux aventuriers est de se rendre dans les villages de Cracheur et de Puanteur, à un jour de marche dans le Moussillon depuis la tour de garde. Si Le Beau est vraiment parti pour le Moussillon, il a probablement fait route vers l'un ou l'autre de ces villages.

Si certains des aventuriers chevauchent des montures prêtées par le duc Adélard, les hommes d'Auferic les prennent. Auferic lui-même n'a pas de cheval à leur prêter et ne dispose pas d'assez de main-d'œuvre pour leur affecter un guide. Une fois qu'ils auront quitté la tour, ils seront seuls.

CRACHEUR ET PUANTEUR

Une fois que les aventuriers sont en Moussillon, tout change. Alors que le paysage verdoyant et plaisant de Bretonnie les charmait de ses splendeurs, ils sont désormais entourés par la noirceur boueuse du Moussillon. Le changement se produit brusquement tandis qu'ils passent du Lyonesse au Moussillon. L'herbe verte devient sombre et terne. Le ciel se couvre et noircit au-dessus d'eux, le vent se fait plus froid et une pluie sporadique se met à tomber. Et par-dessus tout, il y a l'odeur. Le Moussillon a une odeur différente du reste de la Bretonnie. Des effluves de moisi et de renfermé assaillent l'odorat comme dans une cave humide, légèrement rances comme de la nourriture gâtée ou des pieds sales. La puanteur règne partout, même loin des marais malodorants du sud, et elle commence à imprégner les vêtements et les possessions de quiconque demeure trop longtemps au Moussillon. Les premières impressions qu'ont les aventuriers du Moussillon devraient suggérer la pauvreté, l'injustice, la misère et l'inéluctabilité d'un destin cruel. Tout cela avant même qu'ils soient arrivés à Cracheur et Puanteur.

Il faut quelques heures de marche pour atteindre Cracheur et Puanteur depuis la frontière du Lyonesse. On ne trouve rien de bien remarquable entre la tour d'Auferic et les deux villages. Si le voyage s'éternise, un MJ cruel peut lâcher quelques zombies errants ou quelques bandits sur les aventuriers pour leur souhaiter la bienvenue au Moussillon. La première vision que les PJ auront des deux villages sera un épais voile de brume au loin, au travers duquel émergent peu à peu les contours de huttes délabrées. Cracheur est situé sur une colline basse, près d'un marécage particulièrement malodorant, Puanteur se trouvant de l'autre côté. La route qui mène aux villages se sépare en deux, et sans panneau pour distinguer les deux villages, les aventuriers devront probablement choisir totalement au hasard quelle localité ils vont visiter.

Quel que soit le village choisi, les aventuriers ont pour objectif immédiate de demander si Le Beau y est passé, et si tel est le cas, de découvrir où il est parti. Une des anciennes du village, la grenouillère Ger de Cracheur, le sait bien puisqu'elle a indiqué à Le Beau la direction de la forteresse d'Aucassin, loin au sud. Toutefois, l'isolement du village est tel qu'elle ne donnera pas cette information de bon cœur aux étrangers, et que les aventuriers devront gérer l'hostilité mutuelle qu'entretiennent les deux villages ou leur passer un bon savon s'ils veulent obtenir cette information vitale.

Puanteur



Le village de Puanteur est situé juste au bord du marécage. L'air et le sol sont extrêmement humides et une légère brume couvre le marais en permanence, empêchant de distinguer le village de Cracheur depuis celui de Puanteur. C'est d'ailleurs l'un des facteurs qui ont suscité l'hostilité réciproque des deux villages. Le village en lui-même est formé de plusieurs masures rassemblées autour d'une petite zone de terre boueuse, laquelle fait office de place du village. C'est là que l'on trouve généralement les habitants de Puanteur, en train de cuisiner, de nettoyer ou de vider des grenouilles et des escargots, de chanter de curieuses





LES VILLAGES DE CRACHEUR ET DE PUANTEUR

~ LÉGENDE ~
1. Le carrefour

~ PUANTEUR ~
2. Porcherie
3. Taudis de Blug
4. Fosse aux entrailles

~ CRACHEUR ~
5. Champs
6. Cour de vidage
7. Atelier de Flarc
8. Vergers

VERS LE LYONNESSE
CRACHEUR
LE MARAIS
PUANTEUR
N
VERS MOUSSILLON
VERS MOUSSILLON

chansons dissonantes ou simplement de rester assis à regarder la boue. Parmi les lieux importants du village, on compte la fosse située en bordure de marais où les entrailles sont déversées, la hutte de Blug le Vénérable (plus grande que les autres et dotée d'une fenêtre) et la porcherie (facile à remarquer car elle est constamment gardée par deux paysans armés de bâtons pointus).

Les gens de Puanteur sont superstitieux, maussades et isolés à l'extrême. Parmi eux, seul Blug le Vénérable a voyagé ne serait-ce qu'à Cracheur et ils ont du mal à imaginer que le monde puisse s'étendre aussi loin que la tour de guet d'Auferic. Il est difficile de converser avec les gens de Puanteur, mais cela pourra s'avérer nécessaire si les aventuriers veulent découvrir une quelconque information sur Le Beau. Le simple fait d'entretenir une conversation avec un villageois nécessite un test de Sociabilité. En cas d'échec, le villageois en question cède à la panique devant l'étranger et se trouve incapable de faire quoi que ce soit d'autre que de poursuivre l'activité à laquelle il se livrait.

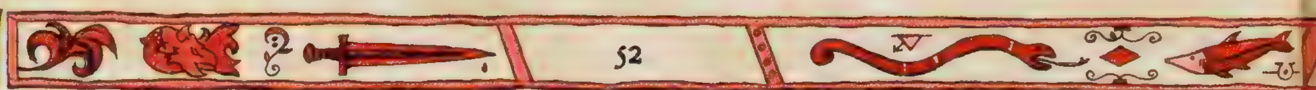
Blug le Vénérable



Blug a tout l'air d'un vieillard très âgé. En réalité, il avoisine la quarantaine, mais les habitants du Moussillon vieillissent prématurément, et Blug a presque l'âge maximal auquel peut prétendre un paysan. Il est bossu, édenté, marche d'un pas traînant et arbore un sourire permanent. Un de ses yeux est bien plus gros que l'autre et bouge indépendamment du second, sautant d'une personne à l'autre et paraissant parfois sortir de son orbite. Blug est un négociateur rusé comparé aux autres villageois, et c'est lui qui a mené le bouleversement économique qui a permis aux habitants de Puanteur d'acheter Impératrice, le cochon du village. En tant qu'ancien du village, il en est le chef, un rôle qu'il prend très au sérieux.

Blug se méfie des étrangers, mais au moins il est prêt à leur parler. S'entretenir avec lui ne nécessite pas de test de Sociabilité. Cela ne signifie pas qu'il sera poli et conciliant, mais simplement qu'il reconnaît la présence des étrangers. Les autres villageois le traitent avec un grand respect et s'inclinent devant son jugement en toute chose. Et si les personnages ne lui montrent pas le même respect, il est fort probable qu'ils n'arriveront pas à lui soutirer la moindre information. Blug cherche des informations concernant l'extérieur, mais il devient vite évident qu'il ne parle pas du monde hors du Moussillon, ni même du reste du duché. Il parle de Cracheur. Il déteste profondément les habitants de Cracheur et il est persuadé qu'ils projettent de voler la truie Impératrice à ses villageois. Les habitants de Cracheur, insiste-t-il, sont atrocement jaloux d'Impératrice, et Blug a mobilisé toute la population de Puanteur pour la défendre. Cela revient à dire qu'il lui a affecté deux gardes, Bou et Mans, en les armant de bâtons.

L'opinion qu'a Blug au sujet de Cracheur n'est pas qu'une affaire de jalousie porcine, car les gens de ce village ne montrent pas le respect adéquat au folklore du Moussillon. Après tout, craignant les marais, les habitants de Puanteur laissent régulièrement des offrandes d'entrailles dans la fosse, où le simple mais dévoué Spuc les remue avec son bâton à entrailles pour apaiser les esprits surnaturels. De plus, Cracheur est plus accueillant envers les étrangers, ce qui montre bien à quel point il ne respecte pas les vraies valeurs du Moussillon (si Blug mentionne





ce dernier fait, cela peut indiquer aux aventuriers que Le Beau pourrait bien être passé par Cracheur à un moment ou à un autre).

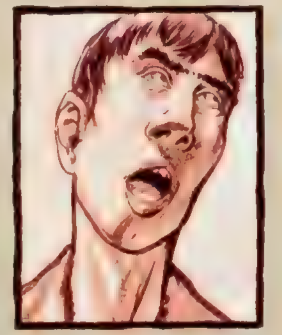
~ BLUG LE VÉNÉRABLE ~

Race : humain (Moussillon)
Carrière : Ancien de village (ex-Maresquier)

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	38%	33%	39%	44%	36%	32%	31%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	0	3	0

Compétences : Braconnage, Charisme, Commérage +10%, Connaissances générales (Bretonnie), Déplacement silencieux, Dissimulation, Dressage, Évaluation, Fouille, Jeu, Langue (bretonnien), Marchandage, Métier (cuisinier, fabricant d'arcs), Natation, Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Camouflage rural, Dur à cuire, Éloquence, Fuite, Intelligent, Maîtrise (armes paralysantes), Réflexes éclair, Sain d'esprit, Tireur d'élite
Règles spéciales : Blug bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : filet, lance
Dotations : seau de grenouilles, verrues, village de Puanteur

Spuc

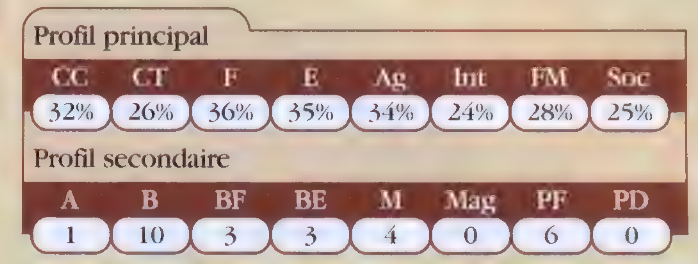


Spuc est un garçon maigre à la bouche béante, dont le seul travail consiste à remuer le contenu de la fosse remplie d'entrailles au bord du marais. C'est là une tâche importante, car elle garantit la bienveillance des esprits du marais. Plus personne à Puanteur ne se rappelle qui sont ces esprits, ce qu'ils font ni pourquoi remuer des tripes peut bien les réjouir, mais la tradition est une force puissante au Moussillon, et Spuc sort de son taudis tous les matins pour rester près de la fosse et en remuer le contenu une fois par heure. Spuc a six doigts à chaque main et un troisième mamelon.

Spuc n'est pas si obtus qu'il en a l'air. Il préfère éviter la compagnie des autres paysans et il est ravi qu'ils le considèrent comme un simple d'esprit, ce qui fait qu'ils ne l'approchent ni ne lui parlent bien souvent. Spuc a un terrible et sombre secret, et il ne veut pas être tenté d'en parler aux autres villageois. Le secret de Spuc, c'est qu'Impératrice lui parle parfois. Quand il est seul, il entend le grondement puissant de la truie dans sa tête. Elle lui dit de faire des choses, des choses monstrueuses, et jusqu'ici, il a résisté. Mais Spuc craint le jour où il craquera et où il se saisira d'un couteau à vider les grenouilles pour faire un massacre. Il est convaincu qu'en réalité, Impératrice est le légendaire Pourceau Noir des Bois, une malveillante entité porcine forcée d'errer dans le Moussillon à la nuit tombée, et qui contraint les innocents à accomplir des actes horribles. Impératrice est le Pourceau Noir, ou peut-être un avatar de cette créature surnaturelle, et elle réserve un sort sanglant aux deux villages, un sort qui implique Spuc. Bien qu'il ne puisse révéler son secret aux autres paysans, Spuc est fasciné par les étrangers, et si un aventurier arrivait à lui parler, il pourrait lui tirer les vers du nez en réussissant un **test de Sociabilité Assez difficile (–10%)** ou un **test de Charisme.**

~ SPUC ~

Race : humain (Moussillon)
Carrière : Paysan



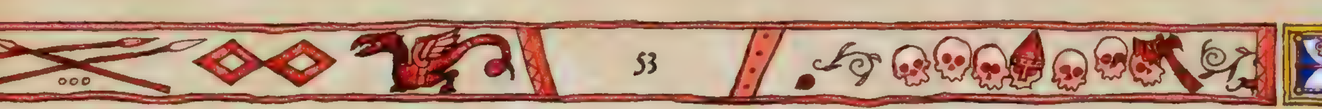
Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	26%	36%	35%	34%	24%	28%	25%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	0	6	0

Compétences : Canotage, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Bretonnie), Déplacement silencieux, Dissimulation, Expression artistique (chanteur), Langue (bretonnien), Métier (cuisinier),Natation, Soins des animaux, Survie
Talents : Camouflage rural, Dur à cuire, Fuite, Sain d'esprit
Règles spéciales : Spuc bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : bâton (bâton à remuer les entrailles)
Dotations : flasque de cuir

Bou et Mans

Bou et Mans sont les robustes paysans affectés à la protection de la porcherie d'Impératrice. Ils considèrent leur tâche comme un devoir des plus prestigieux et on les aperçoit généralement au garde-à-vous, le bâton au clair, près de la porcherie. Ni Bou ni Mans ne sont particulièrement finauds, mais Mans croit que c'est lui qui commande et il accuse constamment Bou dès que quelque chose va de travers. En particulier, il dit régulièrement à Bou qu'il est « aussi stupide que Petit Têtard ». Bou, pour sa part, parle rarement et est facilement distrait. Mans se distingue par ses yeux, placés particulièrement bas sur son visage, tandis que Bou, le plus grand et le plus corpulent des deux, a une bosse que l'on remarque facilement malgré sa petite taille.

Bou et Mans ne sont pas des adversaires particulièrement malins ou résistants pour quiconque tenterait de s'introduire dans la porcherie et d'enlever ou de tuer Impératrice. Toutefois, si on leur en donne l'occasion, ils appellent au secours, requérant en particulier l'aide de Petit Têtard. Petit Têtard en question émerge de son taudis et les attaquants constateront alors qu'il s'agit d'un paysan de taille démesurée, vêtu d'un simple pagne en haillons. Petit Têtard a d'énormes biceps, des mains immenses, un tour de taille titanesque et une tête incroyablement petite. Il est en réalité plus stupide que Bou et ne veut de mal à personne, même à ceux qui attaqueraient Impératrice : il veut juste jouer avec les nouveaux venus. Malheureusement pour eux, l'idée que Petit Têtard se fait des jeux consiste généralement à attraper la tête des gens pour la frapper comme un ballon ou à les noyer dans les déjections d'Impératrice. Petit Têtard est la meilleure défense de Puanteur contre ceux qui veulent voler ou nuire à Impératrice, et il est bien plus efficace que Bou et Mans réunis.





~ BOU ET MANS ~

Race : humain (Moussillon)
Carrière : Milicien

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29%	25%	26%	29%	31%	24%	26%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	2	2	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Esquive, Fouille, Langue (bretonnien), Métier (fermier), Natation, Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Coups puissants, Maîtrise (armes lourdes), Résistance aux maladies, Sain d'esprit
Règles spéciales : Bou et Mans bénéficient d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (bâton pointu)
Dotations : haillons

~ PETIT TÊTARD ~

Race : humain (Moussillon)
Carrière : Paysan

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	24%	43%	33%	28%	22%	24%	26%

Profil secondaire

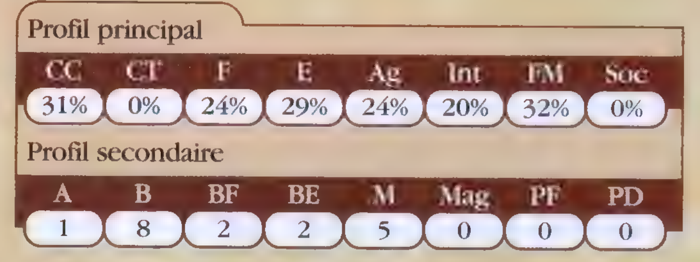
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	4	3	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Bretonnie), Déplacement silencieux, Dissimulation, Expression artistique (chanteur), Langue (bretonnien), Métier (cuisinier), Soins des animaux, Survie
Talents : Dur à cuire, Fuite, Robuste, Sain d'esprit
Règles spéciales : Petit Têtard bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Dotations : pagne crasseux

Impératrice

Impératrice est une truie. C'est une truie particulièrement grosse et heureuse, car elle est bien mieux nourrie et traitée que n'importe lequel des paysans, et car elle leur survivra probablement à tous. Elle n'a pas été élevée pour être tuée, mais au titre de symbole de la supériorité de Puanteur (en particulier vis-à-vis de Cracheur) et de noyau de la communauté. Impératrice consomme une proportion considérable de la production de végétaux et de viande de grenouille des paysans, et elle est donc au centre de l'économie du village. Elle est irritable, impatiente et potentiellement violente, et c'est une bête pesante, assez lourde pour estourbir quiconque tenterait de l'enlever. Blug projette de trouver un cochon mâle quelque part pour donner des porcelets à Impératrice, créant ainsi une lignée porcine qui embellira Puanteur pour les générations à venir. On ignore cependant l'avis d'Impératrice concernant ce projet.

~ IMPÉRATRICE ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	0%	24%	29%	24%	20%	32%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	8	2	2	5	0	0	0

Compétences : Fouille, Perception,
Talents : Acuité auditive, Armes naturelles, Coups puissants
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : Morsure
Dotations : aucune

Minne

Minne est une gamine de huit ans qui semble au premier abord dépourvue des imperfections typiques des paysans du Moussillon : elle a de longs cheveux blonds, des yeux bleus et pétillants et un sourire éclatant. Toutefois, les aventuriers pourront remarquer qu'elle a les pieds palmés. Minne se



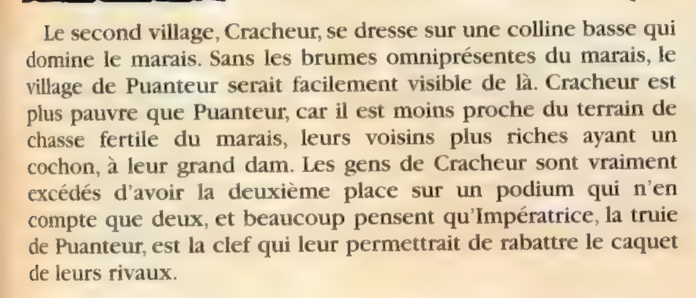
promène d'ordinaire au bord du marais, dansant et chantant faux. Contrairement aux autres villageois, elle parle volontiers avec tout le monde, y compris les étrangers. À cause de son jeune âge, elle ne sait pas grand-chose du monde extérieur, excepté qu'on trouve un village rempli de méchants de l'autre côté du marais. Les autres villageois pensent qu'elle est bien gentille, mais qu'elle est complètement absorbée par le monde onirique des enfants. Nul ne sait vraiment qui sont ses parents ni qui s'occupe d'elle, mais elle est toujours là, à chanter et à sautiller aux abords du marais.

Minne adore son ami, Douleur. Douleur est un ami imaginaire comme beaucoup d'enfants en ont, avec lequel elle prétend jouer quand elle s'en va errer dans le marais. Ce qui rend Douleur spécial, c'est qu'il est bien réel et particulièrement dangereux. Si Minne aime bien les aventuriers, elle pourra leur offrir de les emmener rencontrer Douleur dans le marais. Ceux qui acceptent cette offre seront menés dans le marais puant et embrumé jusqu'à ce que Puanteur soit hors de vue, et c'est là que Minne désignera une sorte de tas ordinaire composé de vase et de débris et demandera aux aventuriers de dire bonjour. Peu après, les débris commenceront à bouger et se lèveront, révélant l'un des légendaires hommes gris du Moussillon.

Il est impossible de savoir ce qui motive les hommes gris. Pour des raisons mystérieuses, Douleur aime bien Minne et ne lui fera pas de mal. Il n'en va pas de même pour les aventuriers. Selon son humeur, Douleur peut les ignorer ou même leur donner un indice important s'ils sont coincés. D'un autre côté, il peut également tenter de les noyer, de les manger ou de les démembrer. Ainsi en va-t-il des hommes gris. Si les aventuriers parviennent à abattre Douleur, Minne aura le cœur brisé et s'enfuira en courant et en pleurant dans le marais, où elle se perdra. Des aventuriers dotés d'un tant soit peu de moralité devraient réaliser qu'il est de leur responsabilité de la retrouver et de la ramener saine et sauve à Puanteur.

Minne est un personnage non combattant doté de 6 points de Blessures.

Cracheur



Le second village, Cracheur, se dresse sur une colline basse qui domine le marais. Sans les brumes omniprésentes du marais, le village de Puanteur serait facilement visible de là. Cracheur est plus pauvre que Puanteur, car il est moins proche du terrain de chasse fertile du marais, leurs voisins plus riches ayant un cochon, à leur grand dam. Les gens de Cracheur sont vraiment excédés d'avoir la deuxième place sur un podium qui n'en compte que deux, et beaucoup pensent qu'Impératrice, la truie de Puanteur, est la clef qui leur permettrait de rabattre le caquet de leurs rivaux.

Les masures de Cracheur sont rassemblées à la crête de la colline comme si elles se collaient les unes aux autres à des fins de sécurité. Quelques champs lamentables aux récoltes broussailleuses occupent le bas de la pente, là où le sol pauvre est cultivé de manière intensive par les paysans pour compenser leur relatif manque d'escargots. Au centre de Cracheur se trouve la cour de vidage où les grenouillères se rassemblent et vident la récolte du jour jusque tard dans la soirée. L'atelier de Flarc est toutefois une masure à l'aspect relativement solide, bâtie non loin de l'amas principal de huttes, et une ceinture d'arbres décharnés qui poussent sur le flanc sud de la colline supporte une récolte tout juste comestible de pommes ratatinées. En dehors de cela, Cracheur est dépourvu de lieux distinctifs. Le village tout entier pue la misère et le désespoir, d'autant les habitants sont à un doigt de mourir de faim. Les villageois sont vêtus de haillons, semblent souffrir de malnutrition et sont fort pâles, même selon les critères du Moussillon.

Les habitants de Cracheur ne sont pas aussi hostiles envers les étrangers que ceux de Puanteur. Les anciennes du village, les grenouillères Ger et Floupe, achètent de temps à autre des herbes et autres menues denrées aux marchands itinérants, et en de très rares occasions, des voyageurs sont passés par Cracheur et y sont même restés un moment. Quoi qu'il en soit, les villageois, et en particulier Ger et Floupe, ont des réticences à donner ou à révéler des choses aux étrangers qui ne font aucun effort pour gagner la confiance du village.

Ger et Floupe sont les autorités reconnues de Cracheur et ce sont elles qui déterminent la façon dont les aventuriers seront accueillis au village. Quand les personnages joueurs entrent dans le village, tous les habitants auxquels ils parlent (contrairement à Puanteur, aucun test n'est requis) les dirigent rapidement vers les deux vieilles grenouillères. Toutefois, leur autorité locale est contestée. Un paysan imposant et au sang chaud, Marfe, en a assez de la richesse relative de Puanteur et il a rallié des paysans à sa cause pour lancer une audacieuse mission destinée à kidnapper Impératrice. Si Marfe n'a pas encore fait sa tentative, ni même réfléchi à ce qu'il ferait d'Impératrice si son plan réussissait, ses prétentions sont bien accueillies par nombre d'autres paysans. Ger et Floupe s'y opposent, non pas parce qu'elles portent Puanteur ou Impératrice dans leur cœur, mais parce qu'elles ont entendu parler des gardes d'élite armés de bâtons pointus qui surveillent la truie, et qu'elles savent que Cracheur ne survivrait peut-être pas à la perte d'un seul de ses paysans.

Ger et Floupe

On trouve en permanence les vénérables grenouillères Ger et Floupe dans la cour de vidage de Cracheur, occupées à vider leur récolte avec une habileté qui dément leur âge apparemment avancé (certains disent que les deux femmes approchent la quarantaine, mais d'autres paysans soutiennent que personne ne peut vivre aussi longtemps). Les paysans de Cracheur les consultent pour la plupart de leurs problèmes, qu'il s'agisse de leur demander la période exacte où il faut rentrer la récolte de pommes ou de savoir jusqu'où s'étendent leurs droits de chasse dans le marais, et en particulier de décider comment les étrangers doivent être reçus. C'est le comportement des aventuriers vis-à-vis de Ger et de Floupe qui détermine la qualité de leur accueil à Cracheur. Ceux qui se montrent polis et respectueux envers les anciennes se voient offrir des logis simples (mais pas vraiment contaminés) et quelques bouchées de nourriture pour la nuit. Ger et Floupe ont également une petite provision de cuisses de grenouilles séchées qu'elles peuvent offrir en échange de denrées utiles comme de la nourriture et des herbes fraîches. Quand on leur pose des questions auxquelles elles ne désirent pas répondre, elles rétorquent simplement que les gens de Cracheur gardent leurs intentions pour eux. Elles montrent des réticences à parler d'autres étrangers qui ont pu passer par le village, ce qui signifie qu'elles éludent les questions concernant Le Beau.

Ger et Floupe sont deux vieillardes extrêmement rabougries, aux doigts que des années de chasse dans les marais ont rendu longs et vifs comme des pattes d'araignée. Ger a un majeur particulièrement long à la main droite, qu'elle peut utiliser pour arracher les escargots récalcitrants de leur coquille, tandis qu'une des oreilles de Floupe est particulièrement grande et se tourne d'elle-même en direction de son interlocuteur. Ces particularités physiques n'ont rien de très rassurant pour ceux qui les rencontrent.



Marfe

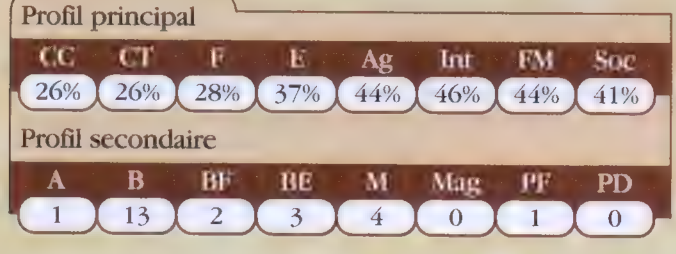


Marfe, paysan énorme et barbu, possède le verger dépenaillé qui couvre le flanc de la colline, et il en fait la récolte avec sa femme Tuube. Les pommes acides et ridées du verger font de Marfe l'homme le plus riche de Cracheur, ce qui revient à dire qu'il a la plus grande hutte et qu'il porte des chaussures. Il se considère comme un représentant des paysans et c'est l'un des rares à remettre ouvertement en question les déclarations de Ger et de Floupe. Marfe est imbu de sa personne et prompt à la colère, mais il est également généreux (pour un paysan du Moussillon s'entend) envers ceux à qui il fait confiance, et c'est principalement un homme d'action, qui croit qu'il vaut mieux se colleter directement avec les problèmes que de se contenter d'en parler. Marfe, en plus d'être plus grand et corpulent que la plupart des paysans, est doté d'un crâne particulièrement conique et il est très poilu.

Marfe a l'intime conviction que les paysans de Cracheur devraient marcher sur Puanteur et enlever Impératrice pour donner une bonne leçon à ces gosses de riches suffisants. Il n'a pas peur des rumeurs qui prétendent qu'Impératrice est constamment sous bonne garde, et il dirigera volontiers le raid lui-même. Si une bande d'aventuriers se faisait accepter à Cracheur, Marfe les contacterait pour leur parler de son plan d'enlèvement. La masure de Marfe est le point de chute le plus agréable de Cracheur pour des aventuriers, car non seulement elle est moins boueuse et délabrée que les autres, mais en plus, la joyeuse femme de Marfe, Tuube, offre à ses invités les rares mets délicats que constituent ses pommes. Marfe tire une énorme fierté de ses pommes et il n'y a pas de moyen plus sûr de se faire éjecter de sa maison que de faire remarquer combien elles sont petites, acides et peu appétissantes.

~ GER ET FLOUPE ~

Race : humaine (Moussillon)
Carrière : Ancien de village (ex-Grenouillère)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
26%	26%	28%	37%	44%	46%	44%	41%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	3	4	0	1	0

Compétences : Commérage +10%, Connaissances générales (Bretonnie), Évaluation, Fouille, Langue (bretonnien), Marchandage, Métier (cuisinier), Perception
Talents : Code de la rue, Dur à cuire, Dur en affaires, Éloquence, Intelligent, Sain d'esprit, Sociable, Valeureux
Règles spéciales : Ger et Floupe bénéficient d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : seau d'entrailles, boyaux de grenouilles et d'escargots, village

~ MARFE ~

Race : humain (Moussillon)
Carrière : Artisan (ex-Paysan)

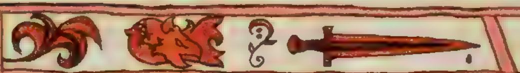
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	29%	36%	40%	33%	42%	35%	32%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	4	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Charisme, Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Bretonnie), Déplacement silencieux, Dissimulation, Évaluation, Jeu, Langue (bretonnien), Métier (cuisinier, fermier), Natation
Talents : Dur à cuire, Dur en affaires, Fuite, Intelligent, Sain d'esprit
Règles spéciales : Marfe bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (massue)
Dotations : pommes, maison et tout ce qu'elle renferme, 4 co







Eep

Eep est une robuste jeune fille qui chasse dans les marais et dont les talents pour capturer les grenouilles égalent ceux de n'importe quel homme de Cracheur. D'autres paysans, comme Marfe, pensent que chasser au marais est une affaire d'hommes et qu'Eep ferait mieux d'étudier l'art du vidage de grenouilles aux pieds de Ger et de Floupe au lieu de se promener dans la nature. Toutefois, elle rapporte beaucoup de grenouilles et sans elle, Cracheur sombrerait dans une misère encore plus profonde. Eep est une jeune femme trapue et musclée, aux cheveux noirs et broussailleux qui lui tombent aux épaules, et à la mâchoire prognathe.

Eep a une attitude ambivalente à l'égard des étrangers. Aucun ne l'a jamais aidée et elle ne ressent donc pas le besoin de leur prêter secours. Toutefois, elle connaît un secret qui pourrait la pousser à chercher l'aide d'étrangers. Un jour, il y a environ deux mois, la chasse n'était pas particulièrement bonne pour Eep, qui prit des risques considérables en s'aventurant plus loin dans le marais. Involontairement, elle s'enfonça profondément dans les terres attribuées à Puanteur, presque jusqu'à l'orée du village même. Là, elle entendit un homme (l'infortuné remueur d'entrailles, Spuc) qui divaguait seul au sujet de sinistres et terribles événements. Quel qu'il fût, l'homme était convaincu que le Pourceau Noir des Bois était vivant et habitait à Puanteur, et que la légendaire créature scellerait le destin des paysans des deux villages. Rares sont les choses qui effraient Eep, mais le Pourceau Noir des Bois en fait partie, et la jeune femme en est parvenue à la conclusion évidente qu'Impératrice est un avatar du célèbre porc. Eep s'oppose au plan de Marfe qui veut enlever Impératrice, non pas parce qu'elle porte Puanteur dans son cœur, mais parce qu'elle a peur de ce qui se passera si on met le Pourceau Noir en colère. Si les aventuriers sont impliqués dans la mission d'enlèvement à Puanteur, Eep ira jusqu'à les supplier d'empêcher le kidnapping ou même de terrasser le Pourceau Noir avant qu'il puisse exercer des représailles sur Cracheur.

~ EEP ~

Race : humaine (Moussillon)
Carrière : Grenouillère

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	48%	31%	39%	51%	33%	31%	27%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	3	4	0	0	0

Compétences : Braconnage, Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Dissimulation, Fouille, Langue (bretonnien), Natation, Perception, Survie
Talents : Camouflage rural, Dur à cuire, Maîtrise (armes paralysantes), Réflexes éclair, Sain d'esprit, Tireur d'élite, Vision nocturne
Règles spéciales : Eep bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : filet, lance
Dotations : sac, quatre grenouilles, un petit escargot noir, cinq verrues

Flarc

Flarc le cordonnier possède un atelier situé juste à l'écart de l'amas de taudis de Cracheur, où il transforme des petits débris et des haillons en chaussures. C'est une sorte de paria au village en raison des bonnes relations qu'il entretient de manière suspecte avec le monde extérieur, lequel comprend Puanteur. Flarc vend ses chaussures aux marchands d'herbes itinérants, aux autres villages des environs (il a même voyagé dans des lieux exotiques comme la vallée voisine, qui borde les bois, au loin) et aux étrangers qui traversent parfois Cracheur. Il a autrefois vendu une paire de chaussures particulièrement élégantes, en peau de rat et en tendons de grenouille, à Blug le Vénérable de Puanteur. Personne à Cracheur n'a jamais oublié. Les autres villageois parlent de Flarc comme s'il n'était guère mieux qu'un véritable traître, et Ger et Floupe ne se réfèrent à lui qu'avec mépris, sous le nom du «cordonnier». Le détail qui distingue Flarc en tant qu'autochtone du Moussillon est sa capacité à remuer son nez avec une remarquable habileté.

Flarc est un homme équilibré et à l'intelligence discrète, qui se satisfait de confectionner des chaussures en usant ingénieusement des ressources locales. On trouve dans les chaussures de Flarc de l'écorce, des morceaux de grenouille, des coquilles d'escargot, des peaux de rats, des feuilles, des brindilles de forme curieuse et tout ce qu'il peut ramasser. Pour Flarc, l'existence de chaussures est l'une des rares choses qui distinguent les paysans du Moussillon des animaux qui rôdent dans le duché. Fabriquer des chaussures n'est pas simplement un métier : c'est la contribution personnelle de Flarc aux efforts visant à empêcher le duché de sombrer tout à fait dans la barbarie et le désespoir. Malheureusement, à Cracheur, personne ne voit l'utilité des chaussures (excepté le riche Marfe, qui a acheté les siennes avant que Flarc ose en vendre une paire à Puanteur) et les autres villageois sont relativement perplexes quant à sa vocation. Flarc considère son exclusion de Cracheur avec philosophie et il est ravi de parler avec des étrangers puisqu'il a rarement l'occasion d'entretenir une conversation autrement. En fait, si la situation de Cracheur empire, il pourrait même demander à accompagner les aventuriers dans leurs voyages. Après tout, il préfère affronter des périls mortels plutôt que de rester à Cracheur pour y pourrir. Par ailleurs, des aventuriers ont toujours besoin de chaussures.

~ FLARC ~

Race : humain (Moussillon)
Carrière : Artisan

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
26%	24%	33%	36%	44%	45%	42%	30%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Bretonnie), Évaluation, Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien), Lire/écrire, Marchandage, Métier (cordonnier), Perception
Talents : Dur en affaires, Intelligent, Sain d'esprit
Règles spéciales : Flarc bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : dague
Dotations : chaussures, masure et tout ce qu'elle renferme




Guido Le Beau et le cruel destin d'Impératrice

Seule la grenouillère Ger de Cracheur sait que Le Beau est passé par le village il y a quelques jours de cela. Elle était seule dans la cour de vidage, occupée à nettoyer les prises du jour pendant que le soleil se couchait (Floupe était en train de vider son seau d'entrailles à ce moment-là) quand un homme désinvolte et de grande taille, à la main blessée, s'est approché d'elle. Il a demandé si la vieille bique connaissait le chemin de la forteresse d'un noble du nom d'Aucassin. L'étranger avait un quignon de pain rassis et une outre d'eau pure du Lyonesse, ce qui suffit à lui payer une nuit de sommeil sur le sol de terre de la hutte de Ger et une moitié de grenouille pour le voyage. Ger n'a jamais entendu parler d'Aucassin, mais l'étranger lui a dit que le donjon dominait un pont de pierre qui enjambe le fleuve, et la vieille l'a donc dirigé vers le sud et la Grismerie (puisque c'est le seul fleuve dont elle ait jamais entendu parler). L'étranger était parti avant l'aube. Ger peut décrire le personnage comme un coquin séduisant (si Floupe est présente, elle montrera son mépris pour la description de gamine flagorneuse que Ger fait de l'homme), à qui il manquait deux doigts à la main gauche et qui portait des vêtements de voyage.

Les actes des joueurs détermineront comment Ger sera convaincue de révéler ces informations. Si Impératrice est tuée ou enlevée par les gens de Cracheur, le village en sera si reconnaissant aux aventuriers qu'ils seront couverts de grenouilles et d'escargots, et que les grenouillères leur offriront tout ce qu'ils voudront (y compris la réponse à leurs questions concernant Le Beau) pour montrer leur solidarité envers leurs compagnons villageois. D'un autre côté, si les aventuriers protègent Impératrice des villageois de Cracheur, Ger les contactera en secret et les remerciera d'avoir empêché Marfe de ruiner le village en transformant les tensions avec Puanteur en une véritable vendetta. Si tout se termine dans un horrible bain de sang, Ger offrira ces informations soit sous la menace, soit pour que les aventuriers quittent Cracheur et Puanteur et n'y remettent jamais les pieds.

Les événements qui se produisent quand les aventuriers interagissent avec un des villages, ou les deux, dépendent du MJ. Il est certain que leur simple présence peut exacerber les tensions, amenant Marfe à mettre à exécution son plan de kidnapping porcin. À Cracheur, il peut demander une réunion forcée, présentant ses arguments pour l'enlèvement du cochon, tandis que Ger et Floupe s'y opposeront, ce qui donnera aux aventuriers une occasion de pencher pour l'une ou l'autre cause (et permettra à Eep de les emmener à l'écart et de leur exposer sa théorie concernant le Pourceau Noir des Bois). Si les aventuriers se mettent du côté de Puanteur, leur présence dans l'autre village convaincra les habitants de Cracheur que leurs adversaires projettent quelque chose de louche, et même peut-être que les personnages joueurs ont leur propre porc, qu'ils auraient amené pour l'accoupler avec Impératrice. Dans tous les cas, le kidnapping aura probablement lieu à moins que les aventuriers ne créent des difficultés. Finalement, les aventuriers peuvent décider de tuer Impératrice, supposant d'après les informations d'Eep ou de Spuc qu'il s'agit d'un avatar du Pourceau Noir des Bois, à moins qu'ils ne tentent de se l'approprier puisque c'est le seul bien intéressant à piller dans les villages (sauf s'ils ont désespérément besoin de chaussures). Quelles que soient les violences qui résultent de l'implication des aventuriers, les vieilles grenouillères de Cracheur n'y prendront jamais part, et seul un meurtre de sang-froid peut faire disparaître Ger.

VERS LA MAISON D'AUCASSIN

Quelle que soit la manière dont les choses ont tourné à Puanteur et Cracheur, les aventuriers disposent d'un seul indice : Le Beau se dirigeait probablement vers le sud, faisant route vers la forteresse d'un noble, Aucassin, qui domine un pont de pierre sur la Grismerie. Maintenant, il faut qu'ils s'y rendent.

Étant donné le mauvais état des routes, le voyage vers la Grismerie prend de trois à quatre jours de marche. Une fois encore, les aventuriers ont donc tout le temps d'être assaillis par des bandits, empoisonnés par de l'eau non potable et stupéfaits des réactions des paysans des villages qu'ils traversent. Leur voyage vers le sud les entraîne sur des terres de plus en plus marécageuses où les insectes piqueurs sont légion et où de putrides tourbières se forment autour des ruisseaux paresseux qui mènent à la Grismerie. La vallée du fleuve est un endroit sinistre, humide et malodorant, et le sentiment oppressant de désespoir que les aventuriers ont éprouvé en entrant au Moussillon est décuplé. Et qui plus est, la puanteur empire. Tout le Moussillon empeste le lait tourné ou la viande gâtée, mais l'odeur de la Grismerie est pire que tout.

La route du sud serpente autour de collines basses et de bosquets d'arbres lugubres. On trouve ça et là quelques villages implantés de manière apparemment aléatoire. Les villages où les aventuriers peuvent demander le gîte et le couvert sont légion, mais la plupart sont en aussi mauvais état, sinon pire, que Puanteur et Cracheur. Le sol d'une hutte et une cuisse de grenouille, voilà tout ce que les aventuriers peuvent en attendre, et en plus, ils ne se sentiront pas les bienvenus. Les paysans ne sauront pas indiquer la route du donjon d'Aucassin, mais pourront simplement dire que la Grismerie est située quelque part au sud.

Quand les aventuriers arrivent à la Grismerie, en supposant qu'ils aient fait route vers le sud en traversant le duché depuis Cracheur et Puanteur, ils trouvent un fleuve large mais relativement peu profond qui donne naissance à des marécages puants de part et d'autre de son cours. La Grismerie devient plus profonde et ressemble davantage à un fleuve en aval, à l'ouest. Ce que les aventuriers ont de mieux à faire, c'est de continuer en aval jusqu'à ce qu'ils trouvent un pont de pierre. Comme il n'existe qu'un tel pont important sur la Grismerie à cette distance de la ville, ils arriveront presque immanquablement au fief d'Aucassin, le château Hane. S'ils remontent le cours du fleuve, ils atteindront bientôt l'extrémité occidentale de la Grismerie, là où elle se scinde en petits cours d'eaux marécageux et disparaît dans les tourbières de la vallée de l'ouest. Cette région abrite les paysans les plus lamentables, dont certains passent leur temps à se vautrer dans la boue comme des animaux, et pas grand-chose d'autre.

Trouver le château Hane ne devrait pas être trop compliqué car un seul pont de pierre enjambe la Grismerie, et le donjon le domine. Néanmoins, les aventuriers auront peut-être besoin qu'on leur dise où chercher. Heureusement, le vendeur d'herbes itinérant Spou voyage souvent dans la région située juste au sud de Cracheur et Puanteur, et il pourra leur indiquer la bonne direction. Il sait qu'une forteresse surveille un pont de pierre qui traverse la Grismerie plus ou moins directement au sud des villages. Toutefois,

il faut quelques jours de marche pour s'y rendre. Il ne sait pas exactement s'il s'agit ou non du château Hane, mais il ne peut pas y avoir beaucoup d'endroits tels que celui-ci en Moussillon. Spou est également ravi d'échanger une histoire ou deux avec les aventuriers, et il a même quelques outres d'eau claire et deux petites tranches de pain rassis qu'il peut à la rigueur leur vendre contre deux coquilles d'escargot noir ou l'équivalent. Spou est un joyeux drille et il aime raconter les légendes du folklore du Moussillon, y compris celles qui parlent de la Grande Truie et du Pourceau Noir, bien qu'il ait tendance à improviser à mesure qu'il les relate. Spou peut donner quelques conseils de survie de base dans la région, et il fera un bon aventurier supplémentaire si le groupe a perdu un membre un peu plus tôt.

Quelle que soit la manière dont ils arrivent au château Hane, les aventuriers vont vivre une expérience bien différente. Le seigneur du lieu est un aristocrate cultivé, hospitalier et accueillant, qui n'est que trop heureux de jouer les hôtes pour tous les voyageurs. C'est aussi un vampire et les aventuriers qui le découvriront devront décider s'ils sont prêts à affronter le démon mort-vivant, ou s'ils se satisfont de le laisser se livrer à ses crimes nocturne en paix, quels qu'ils soient. Car le château Hane est le fief d'Aucassin, chevalier, vampire et lieutenant de Malbaude en personne, et ses invités doivent se montrer prudents de peur que leur hôte prodigue ne se mue en sanguinaire prédateur.

Château Hane

Le château Hane est un beau donjon composé d'une seule tour de section octogonale et forme l'extrémité d'un pont de petite taille mais robuste enjambant la Grismerie. On l'aperçoit à quelque distance, et bien des villages des environs sont les sujets de son seigneur. Ces villages sont acceptables selon les critères du Moussillon, car la chasse en marais est bonne dans la région. De plus, Aucassin n'est pas le plus despotique des nobles du duché. Toutefois, un **test de Perception Assez difficile (–10%)** peut permettre à un personnage de remarquer plusieurs pieux de l'autre côté du fleuve, l'un d'entre eux supportant toujours un cadavre desséché. C'est le corps d'un braconnier qui a été exécuté par empalement, comme l'exige la tradition au Moussillon. Les paysans du cru n'y voient rien d'inhabituel. Après tout, si on ne respectait pas les droits de chasse dans les marais, l'économie tout entière risquerait de s'effondrer, et le Moussillon deviendrait un lieu de misère et d'isolement, ce qui serait une bien terrible catastrophe.

Le château Hane est un donjon ancien mais bien entretenu, doté d'une salle d'audience et de plusieurs appartements privés autour d'un escalier central en colimaçon. Aucassin lui-même réside au sommet de la tour, tandis que ses gens vivent essentiellement au sous-sol. Aucassin a également une écurie à proximité, pour ses propres chevaux et pour ceux du petit cercle de chevaliers qui le servent. L'intérieur du château est décoré avec goût et est bien plus adapté aux exigences de l'hospitalité qu'à la défense. Nombre des meubles, y compris dans les quartiers des invités, sont antiques, et les armoiries d'Aucassin (quatre fleurs sable, dont une de lys, sur champ argent) apparaissent partout. Les éléments les plus remarquables sont les exquises tapisseries suspendues dans tout le château. Elles décrivent des événements de l'histoire du Moussillon, comme la victoire héroïque de Landouin contre la horde des morts-vivants (toutefois, on remarque la notable absence de l'affaire du Faux Graal parmi les motifs représentés). Un bon feu brûle en permanence dans la cheminée et un repas cordial est servi tous les soirs juste après le coucher du soleil.



Au moment de l'aventure, les chevaliers d'Aucassin (y compris son favori, Gefrelar) sont partis accomplir d'autres tâches (sans doute liées au plan de Malbaude visant à s'emparer de la ville) et seul Aucassin et ses serviteurs sont présents au château Hane.

La maisonnée d'Aucassin



Aucassin

Aucassin, noble du Moussillon et vampire buveur de sang, est décrit plus en détail dans le **Chapitre III: L'avènement du Chevalier Noir**. À l'origine, il est bien disposé à l'égard des aventuriers et prêt à leur offrir les deux jours d'hospitalité traditionnels réservés aux voyageurs fatigués. Aucassin n'a pas l'intention de boire le sang des aventuriers, car il a fait amener au château un paysan choisi tout spécialement pour son repas, et il n'a pas l'intention de le gâcher. En fait, si les aventuriers ne soupçonnent pas qu'Aucassin est un vampire, il n'y a aucune raison pour qu'ils ne profitent pas des deux jours d'hospitalité gracieuse et agréable avant de repartir. Aucassin aime particulièrement raconter des événements de l'histoire du Moussillon au dîner, qui se tient après le coucher du soleil dans la vaste salle d'audience du rez-de-chaussée. Aucassin ne sera présent qu'à la nuit tombée et il sera «parti à la chasse» ou «en train d'inspecter un village» durant la journée. En réalité, bien sûr, il est endormi dans le grand lit à baldaquin de sa chambre au sommet de la tour et ne se réveille que la nuit.

Aucassin a offert la même hospitalité à Guido Le Beau, qu'il a pris pour un marchand itinérant parti en ville pour s'embarquer sur un navire doté d'une précieuse cargaison, et qui avait été forcé de rester à quai par les tempêtes. Aucassin lui a même



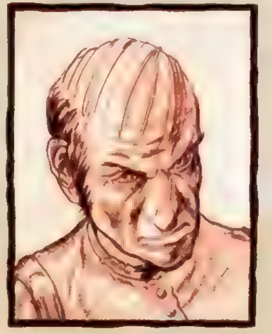




donné un cheval, une vieille haridelle boiteuse qui était sur le point d'être abattue de toute façon, afin qu'il puisse arriver plus rapidement en ville. Aucassin est tout à fait convaincu de la supériorité des nobles de Bretonnie et il sera horrifié d'apprendre que Le Beau est un rebelle agitateur de paysans. À son grand regret, les affaires d'Aucassin l'empêchent de se rendre en ville en personne et il ne peut se permettre d'envoyer un chevalier traquer le gredin. Toutefois, il est désireux de fournir force provisions aux aventuriers et de leur dire tout ce qu'il sait au sujet de Le Beau. Il décrit Le Beau comme un homme charmant et non dépourvu de séduction, mais qui, à bien y réfléchir, avait le regard fuyant et une bouche de criminel. Aucassin l'a vu pour la dernière fois alors qu'il menait son cheval boiteux en direction de la ville.

Tout ceci suppose que les aventuriers ne découvrent pas la nature de vampire d'Aucassin et ne tentent pas de lui enfoncer un pieu dans le cœur, de le brûler ou de l'incommoder d'une quelconque façon. Aucassin n'aura absolument aucun scrupule à tuer des aventuriers s'il pense qu'ils sont venus lui nuire. Une confrontation sanglante au château Hane tournerait à l'affrontement sinistre et désespéré, car Aucassin est un adversaire redoutable De plus, si les circonstances lui sont favorables, il peut faire appel aux autres membres de sa maisonnée pour l'aider. Si Aucassin est tué, Gefrelar et ses autres chevaliers chercheront sans doute à se venger des assassins de leur maître, mais c'est une autre histoire.

Diomède, chef de la maisonnée

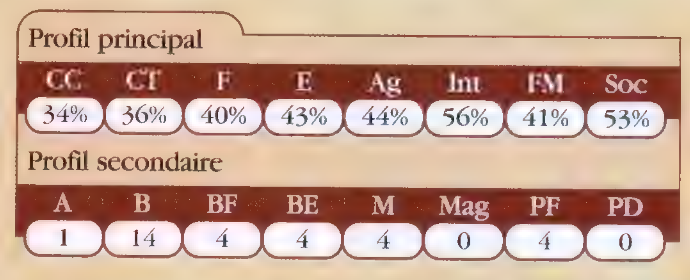


Diomède est le majordome d'Aucassin, le chef du personnel de la maison et ne répond qu'au vampire lui-même. Il organise le reste du personnel et fait office d'homme à tout faire, gérant toutes les obligations et toutes les tâches. Diomède est conscient du fait qu'Aucassin est un vampire et il est totalement sous la domination du noble, à tel point que son maître l'utilise pour rassembler des victimes dans les villages des environs. Quand Aucassin a besoin de se nourrir, il dit à Diomède de choisir un beau et jeune paysan, de l'emmener au château Hane, de le tuer et de le tenir prêt pour étancher sa soif de sang. D'un point de vue technique, Diomède est un tueur en série qui a déjà fait des dizaines de victimes. Mais en ce qui le concerne, il sert son seigneur, et en réalité, c'est Aucassin qui porte la responsabilité de ses actes. Diomède adore Aucassin et interviendra au péril de sa vie pour l'empêcher d'être blessé.

Diomède est un homme vieillissant, aux cheveux gris de plus en plus clairsemés et affligé d'un boitillement prononcé. Il sert Aucassin depuis de très nombreuses années. Il parle d'une voix basse et hésitante, avec un léger bégaiement. Les paysans lui font confiance parce qu'il représente le côté le plus altruiste d'Aucassin, car c'est lui qui redistribue le surplus de récolte en tant qu'aumône pour les malades et offre des navets importés aux plus importantes familles de paysans lors de la nuit de la Truie. Elles ne savent cependant pas qu'il est aussi l'homme qui enlève leurs frères et leurs sœurs en prétendant qu'ils sont en affaire avec Aucassin, avant de les empoisonner et de les disposer sous les lattes du plancher de sa chambre jusqu'à ce qu'Aucassin soit prêt à se nourrir. Les villageois, avec le fatalisme caractéristique du Moussillon, attribuent ces disparitions aux hommes gris, au Pourceau Noir des Bois ou à l'imprudence des victimes qui se seront éloignées des limites du domaine d'Aucassin.

~ DIOMÈDE ~

Race : humain (Moussillon)
Carrière : Intendant (ex-Valet)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	36%	40%	43%	44%	56%	41%	53%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	4	4	0	4	0

Compétences : Baratin, Charisme, Commandement, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Bretonnie), Évaluation, Fouille, Intimidation, Langue (bretonnien, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Perception

Talents : Calcul mental, Dur en affaires, Étiquette, Sain d'esprit, Sang-froid, Sociable

Règles spéciales : Diomède bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.

Armure : aucune

Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : arme à une main (épée)

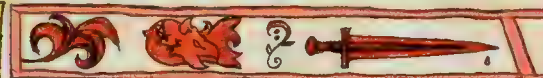
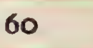
Dotations : parfum, bourse, deux ensembles d'atours de noble de qualité exceptionnelle, uniforme, accessoires de calligraphie

Bertrand d'Aquitanie



Bertrand est le poète de la cour d'Aucassin, auteur de vers subtils et élégants qui n'ont rien à voir avec les chansons de geste pleines de batailles qui amusent les nobles plus belliqueux de Bretonnie. Aucassin a entendu les poèmes de Bertrand il y a quelques années et l'a fait quérir, alors que ce dernier cherchait un mécène parmi les cours de chevaliers peu sensibles à son art. Bertrand pensait que la chance de pouvoir créer de la poésie pour un noble qui l'admirait compenserait le fait d'avoir à vivre au Moussillon. Peut-être avait-il raison, et peut-être pas, mais il ne contrôle plus assez sa destinée pour faire la différence. Aucassin s'applique à établir la même domination sur Bertrand que sur Diomède, avant de lui transmettre la malédiction du vampirisme afin de jouir de ses exquis poèmes pour l'éternité.

Bertrand a été convaincu par Aucassin, mais s'est essentiellement convaincu lui-même, que le noble était le mécène parfait pour lui. Il soupçonne Aucassin de quelque sinistre secret et probablement surnaturel, mais il ne se l'avoue pas, et il faudra qu'un individu ayant gagné sa confiance use de beaucoup de persuasion pour le convaincre qu'Aucassin est maléfique. Même s'il était au courant des très nombreux meurtres commandités par le noble, Bertrand pourrait toujours être convaincu de rester auprès de son maître. C'est un homme mince et pâle, aux cheveux brun clair tombant aux épaules. Il a coutume de se plonger dans de longues transes de méditation créatrice, et il lui est arrivé de s'acharner pendant des jours sur la composition d'une seule et unique ligne. Ses poèmes sont effectivement excel-







lents et adaptés aux esprits les plus sensibles et les plus cultivés, et Aucassin le convoque souvent pour qu'il les récite devant ses hôtes.

– BERTRAND D'AQUITANIE –

Race : humain (Bretonnien)
Carrière : Courtisan (ex-Noble)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	31%	29%	33%	39%	51%	42%	61%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	3	4	0	0	0

Compétences : Baratin +10%, Charisme +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (arts), Connaissances générales (Bretonnie) +10%, Équitation, Évaluation, Expression artistique (poète) +10%, Langue (bretonnien, reikspiel), Lire/écrire, Perception
Talents : Éloquence, Étiquette, Intelligent, Intrigant, Sang-froid, Sociable
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : quatre ensembles d'atours de noble, valet, 100 co

Bérénice



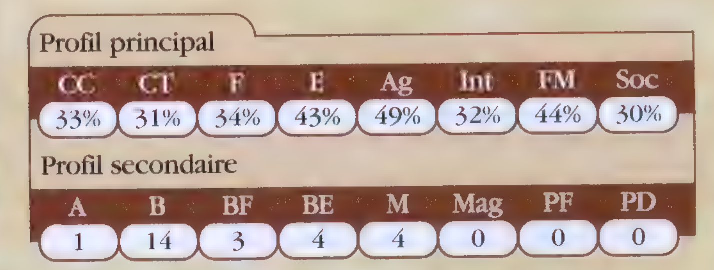
Bérénice, l'une des meilleures artistes en tapisserie de toute la Bretonnie, était l'élève de la célèbre dame Liliane de Couronne. Cependant, roturière de naissance (elle est née d'une couturière aux doigts agiles mais sans le sou), la talentueuse Bérénice n'aurait jamais honoré de sa présence les plus belles cours de Bretonnie, aussi belles que pussent être ses tapisseries, car telle est la loi capricieuse de la culture aristocratique de cette nation. Après son apprentissage auprès de Liliane, Bérénice n'avait pas la moindre intention de mener une vie ingrate, comme sa mère dont la patience était à toute épreuve. Elle se raccrochait à l'espoir qu'un chevalier ou un noble compréhensif la sauverait de l'anonymat, et quand un jeune et séduisant chevalier venu d'un lointain duché vint à Couronne chercher un artiste talentueux, elle pensa que son heure était venue. Malheureusement pour elle, le chevalier était Gefrelar et son seigneur Aucassin. Bérénice promit de revenir le jour où elle aurait fait fortune (selon les critères des roturiers) afin d'assurer le confort de sa mère sur ses vieux jours, et s'en fut avec Gefrelar vers le lointain Moussillon. Depuis lors, sa vie est un véritable calvaire.

Bérénice est une femme intelligente et volontaire. Aucassin le reconnaît et il sait qu'il ne peut la forcer à le considérer avec fascination comme Bertrand et Diomède. Il se contente donc de la séquestrer. Bien qu'ils soient agréablement meublés et confortables, ses appartements sont fermés à clef la plupart du temps. Même quand Bérénice est autorisée à sortir, les menaces voilées d'Aucassin la persuadent que si elle tente de s'échapper, on la traquera assurément. Si elle est traitée à peu près correctement par Aucassin et le personnel du château Hane, elle est constamment assaillie par le désespoir, convaincue de ne jamais pouvoir quitter la forteresse pour retrouver sa mère en Couronne. Elle travaille en permanence à ses tapisseries, à la fois parce qu'Aucassin l'exige et parce que c'est son seul exutoire. Ses travaux sont splendides et quand elle ne confectionne pas des chef-d'œuvres selon les indications d'Aucassin, elle travaille à ses propres tapisseries, qui décrivent sa vie d'emprisonnement ou la beauté de la Couronne où elle se languit de retourner.

Bérénice a un peu plus d'une vingtaine d'années, mais semble bien plus âgée. Ses traits sont tirés, ses cheveux striés de gris et elle s'habille de teintes grises et brunes. Elle est au bord de la dépression et seul l'espoir de pouvoir s'échapper un jour lui permet de ne pas sombrer dans la démence. Elle prie la Dame en silence pour qu'Aucassin meure afin qu'elle soit libérée de sa prison, car elle ignore que la vieillesse et la maladie ne peuvent avoir raison d'un noble vampire. Elle soupçonne fortement Diomède d'accomplir de sinistres besognes pour son maître, car depuis la fenêtre de sa chambre, elle a vu le majordome introduire dans le château de jeunes paysans qu'on ne revoit plus jamais par la suite. Elle déteste Diomède, mais elle appréciait beaucoup Bertrand avant qu'il ne soit ensorcelé par Aucassin. Le reste du personnel de la maison pense que Bérénice est enfermée parce que c'est une femme instable et déchue, qu'Aucassin ne garde ici que par pitié. Les autres serviteurs ont interdiction de lui parler. Bérénice rêve à longueur de journée de parler à quelqu'un, et investit tout son chagrin dans son art. Si des étrangers venaient au château Hane et qu'ils avaient l'air d'individus justes et bons, elle trouverait le moyen de leur demander de l'aide et de mener l'enquête sur Diomède.

– BÉRÉNICE –

Race : humaine (Bretonnienne)
Carrière : Paysan



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	31%	34%	43%	49%	32%	44%	30%

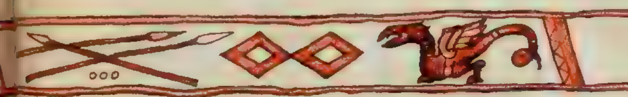
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	4	4	0	0	0

Compétences : Canotage, Charisme, Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Déplacement silencieux, Dissimulation, Expression artistique (danseur), Langue (bretonnien), Métier (couturière), Natation, Survie
Talents : Dur à cuire, Fuite, Sain d'esprit, Sang-froid
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Dotations : deux ensembles de vêtements de bonne qualité

Le personnel du château

Aucassin emploie quelques serviteurs pour entretenir le château Hane et pourvoir à ses besoins. Diomède est le chef des serviteurs et transmet les ordres d'Aucassin, car il est rare que celui-ci s'adresse directement à ses domestiques. Grer le cuisinier est un paysan si simple et rustre qu'il est presque incapable de parler, mais contre toute attente, c'est un excellent cuisinier doté








d'une affinité naturelle pour les arts de la table. Thoule est le palefrenier d'Aucassin et s'occupe des chevaux du noble et de ses chevaliers. C'est un jeune paysan au teint frais, qui a rarement eu l'occasion de parler avec Aucassin et qui n'entre jamais dans le château, passant ses nuits sur un lit de paille dans les écuries et ses journées à soigner les chevaux. Il dispose d'un élément d'information important : le cheval donné à Le Beau était une vieille haridelle noire portant une marque blanche caractéristique, en forme de double cercle, sur la croupe. Thoule ne fut pas mécontent de la voir partir, car c'était une bête lunatique. La gouvernante du château est une femme au visage en lame de couteau, intimidante, qui se fait appeler madame Isolde et n'emploie qu'une ou deux jeunes paysannes en tant que bonnes. Elle ne les garde pas longtemps à son service et les bonnes la craignent terriblement. Une rumeur persistante dans les villages voisins veut que madame Isolde soit une sorcière : si tel n'est pas le cas, quiconque la rencontre en sera néanmoins facilement persuadé. Le personnel n'est généralement dans le château Hane que durant la journée, quand Aucassin n'est pas dans les parages. Ils ignorent tous les secrets de leur maître et n'entrent jamais dans ses appartements : Diomède s'occupe seul de son seigneur et ne permet à personne d'y pénétrer.

Deux jours à Hane

Aucassin offre à ses invités les deux jours d'hospitalité traditionnels. Il ne leur apparaît qu'à la nuit tombée (c'est Diomède qui accueille les personnages si ceux-ci arrivent durant le jour). Le premier soir, Aucassin offre un impressionnant festin et régale ses hôtes d'une légende de l'histoire du Moussillon. Bertrand, présent à sa requête, termine la soirée en beauté avec quelques poèmes. Aucassin montre ensuite leurs chambres aux invités et leur souhaite bonne nuit. Le château Hane dispose pour les invités issus de la roture de trois chambres contenant chacune deux lits.

La première nuit

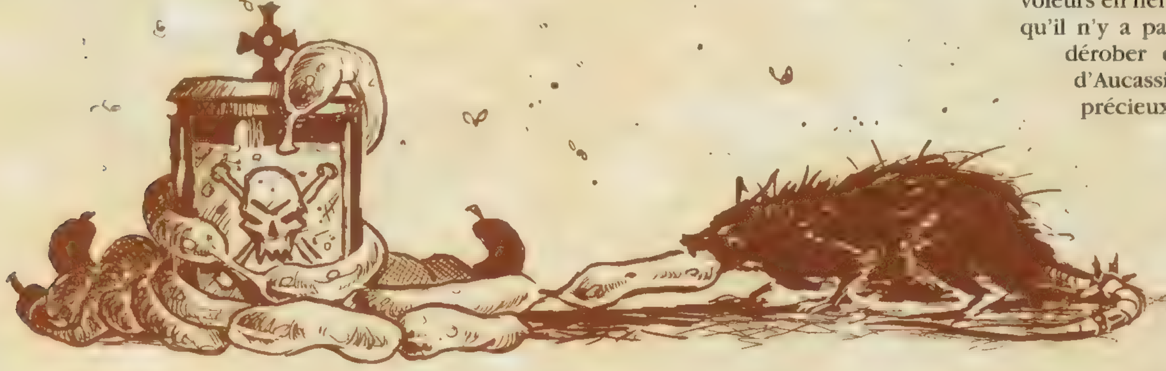
Durant la première nuit, Diomède amène une jeune paysanne, Lisseut, au château, prétendant qu'elle doit passer un entretien avec madame Isolde pour être engagée en tant que bonne. Au lieu de cela, il la mène à sa propre chambre, l'étrangle et dissimule son cadavre sous les lattes du plancher afin qu'Aucassin puisse boire son sang plus tard. Des personnages suspicieux qui regardent par la fenêtre de leur chambre peuvent voir Diomède amener la fille par une entrée latérale s'ils réussissent un **test de Perception Assez difficile (–10%)**, vu que c'est une nuit sans lune. Lisseut est jeune et innocente, et elle ne mérite pas d'être assassinée pour étancher la soif de sang d'un démon mort-vivant. Au cas bien improbable où elle survivrait à cette première nuit, les aventuriers découvriront que c'est une jeune femme bonne et gentille, qui s'occupe de son vieillard de père dans l'un des villages proches du château.

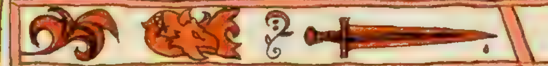
Le deuxième jour

Durant le deuxième jour, les aventuriers ne voient pas Aucassin avant le coucher du soleil (il dort dans sa chambre au sommet du château Hane). Bérénice la tapissière tente de contacter les personnages ce jour-là, mais comme elle est enfermée et a peu d'amis dans le château, la tâche s'avère difficile. Une des bonnes de madame Isolde (les aventuriers n'arrivent jamais à les distinguer l'une de l'autre, et madame Isolde les désigne sous le nom de « bonne numéro un » et de « bonne numéro deux ») a accepté d'aider Bérénice et laisse des indices menant les aventuriers à la chambre de Bérénice. Aucune des deux ne sait lire et écrire, et elles ne peuvent donc pas se contenter de laisser une note. La servante amicale tente de mettre les aventuriers au courant de la situation de Bérénice sans vraiment le leur annoncer directement, car elle a si peur de madame Isolde et de Diomède qu'elle pense qu'il est trop risqué de parler à quelqu'un avec qui elle n'est pas autorisée à s'entretenir.

Une méthode que la servante pourrait utiliser consiste à placer la clef de la chambre de Bérénice au sommet de la porte de celle des invités. Quand un des aventuriers ouvre la porte, la clef en tombe. Une autre méthode implique l'une des tapisseries dans lesquelles Bérénice exprime son chagrin. Cette tapisserie est une représentation merveilleusement travaillée du château Hane, pourvue d'une fenêtre très voyante qui correspond à la chambre de Bérénice au quatrième étage de la tour. Bérénice elle-même est représentée, regardant tristement par la fenêtre. La tapisserie évoque le climat morose du Moussillon et accentue même artistiquement le caractère sinistre des villages environnants. Cette tapisserie peut être suspendue en face de la porte de la chambre des aventuriers ou, s'ils quittent le château durant la journée, accrochée à un arbre comme une bannière afin qu'ils tombent dessus à leur retour au château. Enfin, si les aventuriers demandent un repas pendant la journée, la bonne peut y dissimuler un simple schéma du château, une grande croix marquant la fenêtre de la chambre de Bérénice.

Durant ce deuxième jour, les aventuriers ont l'occasion de rencontrer les autres membres du personnel, de parler avec Bertrand (qui compose ses poèmes au coin du feu ou en se promenant autour du château) et de visiter l'endroit. Le sous-sol du château Hane contient les cuisines (où l'on trouve généralement le cuisinier, Grer) et les quartiers des domestiques. Le rez-de-chaussée comprend la vaste salle avec son foyer chaleureux et ses tapisseries, et c'est là qu'Aucassin reçoit ses invités. Le premier étage est composé d'une seule pièce, utilisée pour les grandes réunions (c'est ici que Malbaude se réunit avec ses compagnons conspirateurs, bien que les aventuriers n'aient naturellement aucune raison de le soupçonner). Le deuxième étage inclut les appartements des invités, le troisième ceux de Diomède et de Bertrand, le quatrième est celui où Bérénice est emprisonnée et le cinquième est occupé par l'immense chambre à coucher d'Aucassin. Des voleurs en herbe découvriront qu'il n'y a pas grand-chose à dérober dans le donjon d'Aucassin, car ses biens précieux et son argent sont conservés autre part sous la protection de Malbaude.







Quant aux meubles antiques, ils sont trop lourds et encombrants pour que des aventuriers puissent les emporter. Les objets les plus précieux sont probablement les tapisseries de Bérénice, qui sont splendides mais ne valent que 25 co à 40 co chacune, car elle n'est malheureusement pas une artiste réputée. Cambrioler le château Hane est une bonne façon de finir traqué par Gefrelar et les chevaliers d'Aucassin.



La deuxième nuit

Au soir du deuxième jour, Aucassin fait à nouveau préparer un excellent repas et raconte de plaisants contes du folklore de la chevalerie, avant de souhaiter une fois encore bonne nuit aux aventuriers. Cette nuit, il se rend dans la chambre de Diomède et se nourrit de la victime qu'il lui a préparée. Le matin suivant, Diomède est envoyé exprimer aux aventuriers ses regrets de ne pas pouvoir leur dire adieu personnellement, car il a été appelé autre part pour des affaires pressantes (une fois encore, en réalité, il dort tout simplement pendant le jour). Thoule le palefrenier est ensuite convoqué pour escorter les aventuriers à la frontière des terres d'Aucassin et les diriger vers la ville.

Si les aventuriers ignorent ou manquent les indices menant à Bérénice, ils pourront probablement quitter la forteresse sans penser le moindre mal d'Aucassin. Toutefois, s'ils trouvent la tapissière, elle leur raconte qu'elle est en réalité prisonnière et qu'elle attend désespérément que quelqu'un l'arrache au château Hane. Sa chambre est petite et exiguë, essentiellement occupée par ses outils d'artisan : de grands rouleaux d'étoffe, d'infinies bobines de fil et des aiguilles de toutes tailles. Le plus souvent, la seule vision qu'elle a de l'extérieur est celle qu'elle voit de sa petite fenêtre donnant sur le morne spectacle de la Grismerie et des grappes de masures qui se serrent sur ses rives. Bérénice ne connaît pas la vraie nature d'Aucassin, ni les actes horribles qu'il commet avec Diomède, et elle ne s'en soucie guère. Elle sait toutefois que tant que Diomède est dans les parages, il la trouvera si elle tente de s'échapper. Bérénice veut que les aventuriers s'occupent en premier lieu de Diomède (la méthode étant laissée à leur choix, car Bérénice se moque qu'il meure ou non) et qu'ils l'emmènent ensuite hors du château, et de préférence à la ville où elle croit pouvoir entamer une nouvelle vie.

La chambre de Diomède est fermée par une serrure d'excellente qualité, dont l'ouverture nécessite un **test de Crochetage Difficile (–20%)** ou un **test de Force**, et seul le majordome en a la clef. Il n'est pas dans sa chambre durant l'aventure, mais si les personnages passent trop de temps à essayer d'ouvrir la porte, il peut les interrompre en plein milieu de leur tentative d'effraction. Si les aventuriers pénètrent dans sa chambre, ils trouveront là une petite pièce extrêmement propre et vide, uniquement pourvue d'un lit, d'une table, d'un placard et d'une chaise. Ils remarqueront également une odeur d'épices forte et incongrue. Elle émane en réalité de l'emballage qui permet à Diomède de garder au frais les victimes cachées sous son plancher afin qu'Aucassin s'en nourrisse. Des personnages qui font le tour de la pièce remarqueront à l'aide d'un **test de Perception Assez facile (+10%)** que les lattes du plancher sont particulièrement branlantes. En soulevant celles qui sont près du lit, on découvre le cadavre de Lisseut, enveloppé de lin imprégné d'épices pour rester frais. Elle a été récemment étranglée. Diomède est tellement dominé par Aucassin que si on le confrontait au cadavre, il s'insurgerait contre l'impolitesse des aventuriers qui abusent de l'hospitalité de son maître. En cas de remue-ménage ou de violence, Aucassin se réveille pour affronter les aventuriers. Le soleil n'entre pas beaucoup dans le château Hane et il peut donc se déplacer, combattre et tuer sans être vraiment gêné tant que les aventuriers restent à l'intérieur.

L'adieu au château Hane

L'issue des deux jours d'hospitalité sera déterminée par les actes des aventuriers. Peut-être ne réaliseront-ils jamais qu'Aucassin est un vampire, ou qu'ils s'en rendront compte mais choisiront de ne pas l'affronter. Après tout, Aucassin est un meilleur hôte que tous ceux qu'ils trouveront dans le reste du Moussillon. Il se peut qu'ils sauvent Bérénice ou convainquent Bertrand de quitter son maître, à moins que ces deux individus ne meurent lors d'une confrontation brutale avec Aucassin. Quoi qu'il en soit, ils doivent avoir appris que Guido Le Beau est bien passé au château Hane et s'est dirigé vers la ville de Moussillon sur un cheval que lui a donné le seigneur des lieux. Le chemin vers la ville est facile à trouver, car les aventuriers n'ont qu'à suivre la Grismerie. Cette région du Moussillon est relativement peuplée, mais elle est pauvre et maussade, en particulier hors de la sphère d'influence d'Aucassin, et l'hospitalité des paysans du cru se limitera au mieux à un bol de ragoût d'herbes et à un lit à même le sol boueux de leur masure.

Se frotter à Aucassin n'est pas sans conséquences. Si les aventuriers libèrent Bérénice, tuent n'importe lequel des serviteurs du vampire (comme Diomède), volent quoi que ce soit, ou encore blessent ou tuent Aucassin lui-même, ils ne s'en sortiront pas indemnes. Gefrelar, le chevalier favori d'Aucassin, reviendra au château Hane une fois les aventuriers partis, et une fois qu'il aura découvert les avanies infligées à son suzerain, quelles qu'elles soient, il se lancera à leur poursuite. La confrontation avec Gefrelar est décrite plus loin dans l'aventure.




– CHAPITRE V –
LA VILLE DE MOUSSILLON

La première vision de la ville de Moussillon se veut particulièrement déprimante. À l'horizon, la cité paraît sinistre et imposante. Ses murs grêlés par le temps, à la nudité obscène, n'ont rien d'accueillant. Les basses collines du Charnier qu'ils dominent produisent ces relents nauséeux que les aventuriers d'expérience associeront sans équivoque à la putréfaction. Des taudis s'amassent autour de la porte Sud comme autant de furoncles, et les cicatrices du siège sont toujours aussi visibles et béantes sur la muraille, trois siècles après les événements, comme si la cité ne s'était pas encore remise de l'affaire du Faux Graal.

Une route pavée marque l'approche de la ville, à 1,5 km environ de la porte Sud. De vieilles potences encadrent toujours la voie. À certaines, sont encore suspendues des cages renfermant les restes moisis et rongés par les corbeaux de quelque criminel d'un autre temps. La porte Sud n'est cependant pas l'unique accès, mais l'autre se trouve au nord et il est entouré par les collines du Charnier, ce qui en fait un lieu de prédilection pour zombies, goules et squelettes.

Dans le **Chapitre II : Le guide du voyageur**, vous trouverez de nombreux renseignements sur la ville de Moussillon, notamment sur ses divers quartiers et les méfaits qui peuvent s'y commettre. La première impression qu'en auront les aventuriers sera probablement dominée par le harcèlement des mendiants, des coupe-jarrets en puissance et des voleurs minables qu'ils croiseront sur la route de l'imposante arcade de la porte Sud. Les occasions de les importuner et de leur faire les poches ne devraient pas manquer. À la porte Sud, les personnages devraient connaître un peu de répit et pouvoir se rafraîchir, avant de s'aventurer dans la ville à proprement parler. L'endroit n'est cependant pas un havre de paix et d'abondance, car il s'agit de l'un des rares coins surpeuplés du Moussillon. Il leur faudra par exemple débourser quelques pièces de cuivre, ou leur équivalent en petites coquilles noires, pour espérer boire un gobelet d'eau potable, quoique fort trouble, issue du puits du quartier de la Chapelle. C'est peut-être de là que les aventuriers partiront en quête d'indices pour remonter jusqu'à Guido. Quel que soit le crédit qu'ils ont accordé à Aucassin, la ville est le seul point de départ dont ils disposent pour trouver l'infâme Le Beau. Voici les indices qu'ils auront pu glaner :

- Le Beau est un paysan, agitateur notoire, qui compte sur des roturiers revanchards pour assurer sa protection et l'aider.
- Le Beau s'est rendu à Moussillon sur un vieux cheval boiteux, qui présentait une marque en forme de cercle double sur la croupe.
- Le Beau a dérobé un diadème en argent avec une rosette en or. On pense qu'il l'a emporté à Moussillon, car la ville est l'un des rares endroits de la région où peuvent se revendre de tels objets de valeur.
- La main gauche de Le Beau n'a que trois doigts.

En plus de remonter la piste de Le Beau, il y a plein de choses à faire à Moussillon. Le **Chapitre II : Le guide du voyageur** propose de nombreuses mésaventures, notamment une visite peu

TABLE 5-1 : ÉVÉNEMENTS À MOUSSILLON

1d100	Événement
01-05	Un homme en guenilles est traîné hors d'un logement vétuste. Il est attaché à un poteau et fouetté par une douzaine d'hommes, de femmes et d'enfants. Des «trucs qui rampent» ont été vus la veille au soir et l'homme est accusé de les avoir attirés par ses pensées maléfiques. La foule le laisse en sang et à moitié comateux. Personne n'intervient, que ce soit lors de la flagellation ou après, pour défaire les liens.
06-10	Une femme déambule dans la rue, les yeux fous. Elle hurle au sujet des grenouilles humanoïdes qui vivent sous les pieds des habitants et fomentent la fin du monde. Personne ne prête attention à ses dires, mais beaucoup estiment en leur for intérieur qu'elle a raison.
11-15	Une famille sort d'un taudis à moitié en ruine au bord de la route. Elle porte un grand sac qu'elle jette en pleine rue avant de regagner ses pénates. Le sac ne contient rien moins que la dépouille du père de famille, qui a succombé à la diarrhée sanglante durant la nuit.
16-20	Un colporteur brandissant un plateau d'ossements polis de rats descend la rue en chantant à tue-tête : «Des os d'rat, des os d'rat, de mon chat qu'on désossa.» De nombreuses personnes l'arrêtent pour acheter ces minuscules crânes au prix d'une pièce de cuivre. Ils les placent ensuite chez eux, dans des autels miniatures, dans l'espoir de repousser les rats vivants.
21-25	Quelques hommes à la mine patibulaire, probablement des mercenaires, s'adonnent à un concours de lancer de couteaux au coin d'une rue. Leur cible est un chat mort attaché à un bâton. Quelques vieillards édentés misent des coquilles d'escargot sur le vainqueur.
26-30	Un prêcheur de rue, borgne et arborant une tignasse blanche, prononce un sermon concernant la déesse Shallya. Un aventurier religieusement avisé sera probablement choqué par la vision cruelle qui est donnée de la déesse, censée accabler de maladies immondes ceux qui ne lui offrent pas leurs enfants en sacrifice. La plupart des gens ne prêtent aucune attention au sermon, mais quelques paysans sont assis devant le prêcheur et boivent ses paroles.
31-35	Une bande de jeunots mène une charrette tirée par un âne. Le véhicule croule sous le poids de sacs puants, qui renferment probablement de récents cadavres. Une vieille femme s'approche d'eux, discute quelque temps à voix basse avec l'un d'entre eux, lui tend discrètement une bourse, puis le garçon la laisse repartir avec un sac, très petit.
36-40	Une troupe de gamins déboule dans la rue. Ils participent à un jeu complexe dans lequel ils courent après un tout petit chien, jusqu'à ce que celui-ci morde l'un d'entre eux. Le «mordu» doit alors attraper le chien et le mordre à son tour. Puis le jeu recommence. Si on leur demande, les enfants expliqueront que le jeu s'appelle «l'odeur du gantelet» et invitent les aventuriers à se joindre à eux. Un jeu pour enfants du même nom existe à travers la Bretonnie, mais il ne se rapproche guère de celui-ci.
41-45	Une femme vide un seau d'ordures par la fenêtre du dernier étage d'un bâtiment.
46-50	Une fillette court jusqu'aux aventuriers et s'écrie : «Que vous frappe le destin de Landouin !», tout en effectuant un geste compliqué de la main, puis elle repart aussi vite qu'elle est arrivée. Il s'agit d'une malédiction souvent prononcée à Moussillon, même si personne ne sait ce qu'elle signifie véritablement.
51-55	Un groupe de jeunes filles joue au coin d'une rue. L'une d'entre elles, qui paraît la plus âgée, fait semblant d'être un zombie traquant les autres pour les éventrer. Celles qui se font attraper se font à leur tour passer pour des zombies et se retournent vers leurs copines.
56-60	Une procession de personnes manifestement rongées par la maladie, menée par un homme grossièrement déguisé en grenouille, descend la rue d'un pas traînant, tête baissée. Tout le monde les évite consciencieusement.
61-65	Une violente dispute éclate entre deux roturiers. L'un fait tomber l'autre à la renverse et commence à le rouer de coups de pied. La polémique consiste à définir celui dont la femme a le dos la plus élégamment bossu. Les épouses en question observent la scène depuis l'autre côté de la rue, et aucune ne semble dotée d'une bosse particulièrement gracieuse.
66-70	Une femme aux formes par trop généreuses poursuit un homme aussi maigre que misérable à travers la rue. Elle hurle : «Arrêtez-le, au voleur !» Si les aventuriers rattrapent l'homme (personne d'autre ne s'en chargera), la femme leur expliquera que ce dernier tente de lui tirer les vers de la cervelle. L'homme, un humble boulanger, n'a jamais rencontré la mégère et n'a aucune idée de ce qui a pu déclencher la poursuite.
71-75	Un vieillard tout ratatiné et édenté s'avance tant bien que mal jusqu'à l'un des aventuriers. Il tient une figurine de grenouille en bois dans la main et murmure que l'objet protège contre Ceux qui Rampent la Nuit. Comme réponse à toute question, le vieil homme se contente de sourire niaisement. Si les aventuriers persistent à l'interroger, un passant les informera que le vieux s'appelle Alphonse le débile et que sa sénilité remonte plus loin que la mémoire de chacun.
76-80	Soudain, la rue est envahie de mouches. Les aventuriers en ont plein les yeux et la bouche, ce qui n'a rien d'agréable. Les villageois semblent préparés à cette éventualité, car en quelques secondes, ils couvrent leurs narines et leurs lèvres d'une écharpe de lin. Les mouches repartent au bout de quelques minutes. En demandant à un passant, les personnages apprendront que ces nuées sont d'après les villageois crachées depuis les profondeurs de la Grismerie.
81-85	Un groupe de dames élégamment vêtues se rassemble pour aller passer la soirée au quartier du Pont. Un examen plus attentif révélera que leurs robes sont le résultat d'un assemblage ingénieux de peaux de rat.
86-90	Un homme à l'air morne erre dans les rues, affublé d'un panneau sur le ventre et d'un autre dans le dos, soutenus par des cordes sur les épaules. Y figurent diverses illustrations : un homme brandissant une épée, un château qui s'effondre et des cadavres amoncelés. Il ne parle pas, mais les passants lui donnent parfois une pièce ou un morceau de pain.
91-95	Un bâtiment proche se met à trembler dans un profond grondement, puis s'effondre. Quand la poussière est retombée, il ne reste plus qu'un large cratère boueux. Quelques passants s'arrêtent pour observer le trou, puis reprennent leur route, comme si cela n'avait rien d'extraordinaire. Les fondations de Moussillon sont construites sur un sol marécageux, si bien que l'essentiel de la ville sombre progressivement. De tels effondrements ne sont pas rares.
96-00	Un petit chien gris jappe après les personnages et les suit. Il est toujours fourré dans leurs pattes, aboie au mauvais moment et ne manque pas une occasion de se montrer encombrant. Les PJ ne semblent pas pouvoir s'en débarrasser sans le tuer ou le jeter à la Grismerie. Pourtant, au moindre signe de combat, l'animal détalera sans demander son reste.

avisée au quartier du Pont, un pèlerinage trompeur à la chapelle du Graal et le danger omniprésent que représentent les criminels, les voyous et les déments. La vie n'est pas censée être de tout repos à Moussillon. Si les personnages restent trop longtemps au même endroit, les vols s'y multiplieront, ou une épidémie fera son apparition (toutes les maladies du Vieux Monde se retrouvent dans cette ville, ainsi que quelques éruptions isolées de peste rouge). Nul lieu n'apparaît sûr, propre ou même hospitalier. Les gens ne sont peut-être pas aussi reclus que ceux des villages du duché, mais ils se montrent très méfiants les uns envers les autres et ne feront preuve d'aucune sollicitude vis-à-vis des aventuriers, sans la preuve de l'excellente foi de ces derniers. En outre, le spectacle offert par la ville, aussi bien visuellement que pour les oreilles, mais surtout pour les narines, doit donner une image hostile, cruelle et maudite de l'endroit. La malédiction qui accable le duché est ici encore plus tenace, car la cité fut le théâtre de drames sans nom. L'affaire du Faux Graal n'est que l'un des symptômes de la maladie qui frappe encore aujourd'hui la cité. La **Table 5–1** vous donne quelques exemples de ce que pourraient voir les personnages lors de leur visite de la ville.

La Révolution couperose

Selon les critères de la noblesse bretonnienne, c'est son association avec des paysans rebelles qui fait de Le Beau un criminel particulièrement odieux. Les agitateurs sont légion parmi la paysannerie de Bretonnie. Il s'agit généralement de groupuscules inoffensifs, mais parfois, ces rassemblements sont assez importants pour semer la rébellion. De tels individus ne sont pas tolérés par les nobles bretonniens. Leur traque est régulière et leurs pendaisons sont publiques, si bien qu'il n'est pas étonnant que certains d'entre eux se soient réfugiés au Moussillon. Ils y ont bien entendu découvert, malheureusement trop tard, que la noblesse des lieux était encore plus cruelle et que les paysans étaient moins conciliants que dans le reste de la Bretonnie.



Il existe un groupe d'agitateurs de ce type dans la ville, mené par Othar, provocateur né. Ils se terrent dans une lugubre morgue infestée de mouches, à proximité des collines du Charnier. L'endroit n'est qu'un bâtiment en bois sans étage, constitué de trois ailes encadrant une cour. À l'origine, la morgue servait à récupérer les effets personnels de ceux qui avaient succombé à la peste, dans le sillage du siège de 1322, avant de jeter leur dépouille dans la fosse commune des collines du Charnier. Rapidement, ce ne fut plus qu'un lieu où les audacieux venaient dépouiller les cadavres de leurs moindres possessions. D'ailleurs, la peste s'avéra à ce point fatale dans la ville que les efforts déployés pour s'occuper de tous les morts se soldèrent par un échec. La morgue fut ainsi abandonnée jusqu'à l'arrivée des agitateurs d'Othar, qui se reconnaissent sous le terme de Révolution couperose. Si le bâtiment est assez robuste pour être resté intact depuis le siège, il n'en est pas moins sinistre, nauséabond et fort déplaisant.

Au prix d'un **test de Commérage** réussi en ville, les aventuriers peuvent découvrir l'existence de la Révolution couperose. Pour des personnages ostensiblement riches ou de haute naissance, le test est **Difficile (–20%)**. En cas de réussite, ils apprendront qu'une bande d'agitateurs politiques s'est établie près des collines du Charnier. Personne n'a une grande estime de la Révolution couperose à Moussillon, d'autant que ses membres ont choisi d'investir l'un des endroits les plus dangereux de la ville. Ceux qui en ont entendu parler pensent qu'ils ne feront pas de vieux os, car la maladie, les zombies ou des chevaliers vengeurs auront tôt fait de les achever.

L'approche du quartier général de la bande est une entreprise périlleuse. Les collines du Charnier sont hantées par des zombies, des squelettes et des trafiquants de cadavres, tandis que les membres de la Révolution couperose sont des fanatiques qui se défendent farouchement contre les agents de leurs oppresseurs aristocrates. Si les aventuriers n'ont pas de guide, ils finiront probablement par être accostés par quelques-uns de ces individus. La morgue est facile à trouver, mais lors de leur approche, les PJ seront interpellés par une bande de révolutionnaires couperosés armés. Ces hommes et ces femmes sont de toute évidence sous-alimentés, mal équipés et, dans certains cas, gravement malades, mais leur détermination est inflexible et ils sont nombreux. Il s'agit de paysans recrutés pour la plupart dans la cité ou dans ses environs, tous séduits par le bagou d'Othar. Si les aventuriers viennent à tuer l'un d'entre eux, ils seront assurément repoussés de la morgue et la Révolution les considérera comme des ennemis mortels, à moins qu'ils ne réalisent des prodiges de diplomatie. En tout cas, toute personne qui apparaît comme noble ne sera pas autorisée à approcher de la morgue, les révolutionnaires n'hésitant pas à menacer de violence, et à l'appliquer si besoin est.

La morgue accueille un peu moins de cinquante révolutionnaires. Ils ont peu de nourriture et d'eau potable (ils n'osent pas se servir dans le puits du quartier du Graal, de peur que les agents de l'oppresseur n'y rôdent). Seul le charisme d'Othar assure la cohésion du groupe. Cet homme roux et noueux, animé d'une énergie extraordinaire, passe son temps à sermonner ses hommes sur les vices de la noblesse et du système féodal de Bretonnie, par lequel quelques chevaliers corrompus vivent aux crochets du labeur des roturiers. Le grand projet d'Othar consiste à rassembler suffisamment de révolutionnaires couperosés pour assaillir l'une des tours de garde du Cordon Sanitaire et mener une évasion en masse vers le duché de Bordeleaux, au sud. Une





fois là-bas, il a l'intention de guider son armée triomphale de village en village, pour libérer les paysans et recruter davantage, jusqu'à ce que toute la Bretonnie soit unie dans cette révolution. Ses desseins sont clairement incongrus et voués à l'échec, mais il ne tardera pas à réunir suffisamment de révolutionnaires pour entamer la longue marche vers la liberté. Othar tentera de rallier les aventuriers à sa cause. Il peut se montrer persuasif, mais l'état de la Révolution couperose montre son désespoir et la folie de ses ambitions.

Malheureusement pour les aventuriers, Othar ne connaît pas Guido Le Beau, ou quiconque collant à sa description et qui soit passé par la morgue. Othar estime que les hommes comme Le Beau sont les véritables héros des gens du peuple et encouragera les aventuriers à le ramener à la morgue. Si les PJ ont la mauvaise idée de mentionner qu'ils traquent Le Beau pour le compte du duc de Lyonesse, Othar les déclarera ennemis du peuple et les expulsera de la morgue sans ménagement, les avertissant qu'ils ne connaîtront que la mort s'ils osent revenir.

A priori, l'aide directe que peut apporter Othar est bien modeste. En revanche, des aventuriers avisés ne manqueront pas de remarquer qu'Othar et ses hommes sont fort influençables. Il suffit de convaincre la Révolution couperose que quelque chose ou quelqu'un est un ennemi de la classe paysanne pour la pousser à éliminer cette cible. De même, si les aventuriers montrent leur intérêt pour la cause d'Othar, ils pourront bénéficier de l'aide armée de quelques révolutionnaires faméliques mais non moins motivés. Enfin, des aventuriers élitistes ou simplement mal intentionnés pourront toujours avertir un noble (comme Aucassin) de la présence de la Révolution, pour s'assurer que quelques impitoyables chevaliers iront tuer Othar et démanteler sa bande. Rares sont les aristocrates de la cité qui pourraient se préoccuper du sort d'Othar, mais dans le reste du duché, des nobles comme Aucassin ne manqueraient pas une occasion de tuer dans l'œuf une telle rébellion.

~ OTHAR ~

Race : humain (Bretonnien)
Carrière : Hors-la-loi (ex-Agitateur)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	39%	33%	34%	35%	38%	39%	51%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	3	3	4	0	1	0

Compétences : Charisme, Commérage +10%, Connaissances académiques (droit), Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Esquive, Langue (bretonnien, reikspiel), Lire/écrire, Perception +10%
Talents : Code de la rue, Combat de rue, Coups assommants, Éloquence, Fuite, Sang-froid, Sociable
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arc et 10 flèches, arme à une main (épée), bouclier
Dotations : ensemble vestimentaire de bonne qualité

~ RÉVOLUTIONNAIRE MOYEN ~

Race : humain (Moussillon)
Carrière : Hors-la-loi

Profil principal

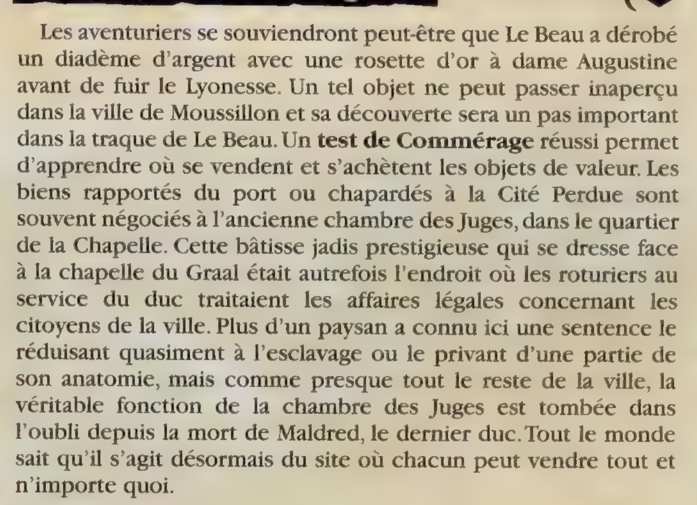
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
36%	43%	30%	32%	33%	26%	31%	24%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (voleur), Braconnage, Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Déplacement silencieux, Dissimulation, Équitation, Escalade, Esquive, Langue (bretonnien), Perception, Soins des animaux
Talents : Adresse au tir, Camouflage rural, Sain d'esprit, Tireur d'élite
Règles spéciales : les révolutionnaires bénéficient d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arc et 10 flèches, arme à une main (massue), bouclier
Dotations : haillons

Le diadème d'argent



Les aventuriers se souviendront peut-être que Le Beau a dérobé un diadème d'argent avec une rosette d'or à dame Augustine avant de fuir le Lyonesse. Un tel objet ne peut passer inaperçu dans la ville de Moussillon et sa découverte sera un pas important dans la traque de Le Beau. Un **test de Commérage** réussi permet d'apprendre où se vendent et s'achètent les objets de valeur. Les biens rapportés du port ou chapardés à la Cité Perdue sont souvent négociés à l'ancienne chambre des Juges, dans le quartier de la Chapelle. Cette bâtisse jadis prestigieuse qui se dresse face à la chapelle du Graal était autrefois l'endroit où les roturiers au service du duc traitaient les affaires légales concernant les citoyens de la ville. Plus d'un paysan a connu ici une sentence le réduisant quasiment à l'esclavage ou le privant d'une partie de son anatomie, mais comme presque tout le reste de la ville, la véritable fonction de la chambre des Juges est tombée dans l'oubli depuis la mort de Maldred, le dernier duc. Tout le monde sait qu'il s'agit désormais du site où chacun peut vendre tout et n'importe quoi.

La chambre des Juges est une imposante bâtisse de pierre qui était autrefois enduite de plâtre blanc censé lui donner l'apparence du marbre. Sept colonnes soutiennent un fronton sculpté représentant de nobles chevaliers exerçant leur autorité sur les paysans du duché, et une volée de marches remonte jusqu'à la grande porte à double battant. Le plâtre est tombé par morceaux et il n'en reste plus que des vestiges calcinés par les flammes du siège. La chambre des Juges paraît donc vieille et en piteux état. De nombreux voyous (profil du voleur de grand chemin, page 233 de *WJDR*) des docks traînent sur les marches, payés pour surveiller quiconque cherche à entrer dans le bâtiment. Les aventuriers vont avoir affaire à eux s'ils veulent passer. Ils se montrent particulièrement conciliants avec tout humain qui semble avoir les moyens d'acheter ou de vendre (quiconque porte des vêtements de bonne qualité). Les individus qui





paraissent plus pauvres ou ne sont pas humains vont devoir faire preuve de diplomatie (**test de Sociabilité**). Les aventuriers qui ne passent pas cette étape ou qui tentent de forcer le passage seront rapidement entourés de plusieurs brutes (généralement une par personnage, à moins que les PJ ne se montrent particulièrement odieux) et expulsés sans ménagement. Il n'est pas rare de voir un bon à rien repartir à coups de botte de ces gardiens dans le train. Si les personnages mettent une bonne raclée aux vigiles, ils seront également assurés de circuler librement dans la bâtisse.

Même à sa grande époque, la chambre des Juges était un labyrinthe de petits bureaux et de salles d'audience. Chacune de ces pièces est aujourd'hui réquisitionnée pour la vente aux enchères d'objets divers. La lumière naturelle est ténue dans la bâtisse, si bien que toutes les affaires sont menées à la chandelle. Vendeurs et acheteurs tournent en rond, chacun s'efforçant de masquer son apparence et de ne rien révéler de ses accointances. L'atmosphère est aussi chargée de suspicion que de la puanteur générale de la ville. Presque tout ce qu'on trouve ici provient de quelque navire (souvent par le biais de la piraterie) ou de la Cité Perdue, ce qui signifie que tout est d'une manière ou d'une autre le produit du larcin et que la variété est grande. On trouve de tout : idoles de pierre de contrées exotiques, colifichets religieux, armes, objets d'art, outils d'artisan d'occasion, animaux empaillés, livres moisis, galets aux formes intrigantes et aux pouvoirs magiques supposés, etc. Les objets plus pratiques qui pourraient servir aux personnages sont plus rares. On ne trouve que des bibelots, des curiosités et des objets de valeur qui n'ont guère d'utilité pour un aventurier. Si les PJ en ont l'audace, ils pourront tenter de revendre certains de leurs biens, à condition de trouver un coin pour lancer leur enchère. Ils en tireront cependant moins que dans une contrée plus civilisée du Vieux Monde. Les paiements se font en argent ou en nature, le troc n'étant pas rare.

Le diadème de dame Augustine est en vente, colporté par un homme ratatiné et voûté à l'œil torve, du nom de Rebigner. Ce dernier est un receleur qui récupère des objets de valeur auprès de voleurs pour les revendre ici. Il est souvent à la chambre des Juges et fait partie de ceux qui paient les petites frappes qui font office de gardiens. Rebigner est un homme amer et sans cœur qui se fait un plaisir de cracher de vieilles malédictions du Moussillon à tous ceux avec qui il ne fait pas affaire. Selon les critères du duché, il est assurément riche, mais il n'apparaît pas comme quelqu'un qui jouit de la vie. Si les aventuriers observent l'activité de la chambre des Juges, ils ne tarderont pas à entendre sa voix fluette et nasillarde proposer le diadème au plus offrant. L'objet est ce que Rebigner a de plus précieux depuis quelque temps et plusieurs enchérisseurs potentiels se rassemblent autour de lui. Le receleur vante la beauté de l'objet, qui est peut-être trop raffiné pour la clientèle qui traîne ici, à tel point qu'il est prêt à le céder pour bien moins que sa valeur réelle. Il acceptera l'équivalent de 20 co pour le diadème, en or ou en échange d'un objet équivalent (comme l'une des tapisseries de Bérénice, du château Hane, moyennant une séance de marchandage).

Détail important pour les aventuriers : Rebigner sait d'où vient le diadème. Si on l'interroge sur l'origine de l'objet, il offrira de raconter ce qu'il sait pour 5 co. S'ils ne veulent pas débourser une somme aussi aberrante, les aventuriers peuvent menacer Rebigner, couard de première, qui dira tout ce qu'il sait dès que les choses feront mine de mal tourner. Il l'a acheté à une jeune et talentueuse voleuse du nom d'Héloïse, spécialisée en fouille dans la Cité Perdue. Elle propose souvent de petits objets de valeur à Rebigner, mais ce dernier ne sait pas où elle se trouve, si ce n'est qu'il pense qu'elle est probablement en train de fourrager dans la Cité Perdue.

– REBIGNER –

Race : humain (Moussillon)
Carrière : Receleur (ex-Chiffonnier)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	23%	33%	41%	38%	45%	42%	41%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	3	4	4	0	0	0

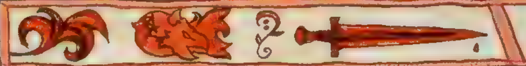
Compétences : Charisme, Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Évaluation +10%, Fouille, Intimidation, Jeu, Langue (bretonnien), Marchandage +10%, Perception, Soins des animaux
Talents : Calcul mental, Code de la rue, Dur à cuire, Dur en affaires, Intelligent, Sain d'esprit
Règles spéciales : Rebigner bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : carriole, trois sacs, diverses babioles

Viande de cheval

La réponse à la question de savoir ce qui a pu arriver au cheval de Le Beau peut être apportée au port. Comme on pouvait l'attendre, la monture sur laquelle est arrivé Le Beau a été volée et coupée en morceaux. Elle est désormais entreposée sur l'étal de Buth, sorte de boucher peu avenant. Le paysan est grand et extrêmement laid. Ses mains, aussi larges que les pattes d'un ours, sont toujours recouvertes de sang, tout comme ses vêtements. Son crâne rasé et son visage buriné laissent entrevoir un passé de violence, celui d'un homme qui aurait finalement opté pour l'existence plus stable de boucher. Ce nouveau mode de vie n'a rien fait pour égayer son humeur. Buth est grossier et agressif, aussi prompt à dire aux passants d'aller voir ailleurs qu'à les inviter à jeter un œil à sa barbaque.

Son étal propose plusieurs morceaux de viande d'animaux et de fraîcheurs divers. On peut reconnaître du rat, du chien, du poisson, encore du rat, et encore du chien. Deux grosses pièces appuyées sur le côté de l'étal proviennent d'un cheval récemment équarri. De plus, une peau de cheval grossièrement dépouillée est également suspendue. Si les aventuriers l'examinent, ils trouveront facilement une marque blanche en forme de cercles jumeaux.

Buth est revêche et n'aime pas les étrangers, en particulier ceux qui cherchent à savoir d'où provient sa viande. Il faudra réussir un **test de Sociabilité Assez difficile (–10%) (Difficile [–20%]** pour des personnages de toute évidence nobles ou étrangers au Moussillon) pour le convaincre de divulguer la provenance du cheval. Une bande de gamins des rues lui ont



amené l'animal et lui ont échangé contre quelques rats et une bouteille de tord-boyaux. Ils lui ont raconté qu'ils l'avaient chipé à un homme qui s'était arrêté pour demander qu'on lui indique comment se rendre à la *Damoiselle Verte*, un bateau en permanence ancré au port. Buth peut à son tour leur expliquer le chemin pour atteindre ce navire autrefois fier, qui pourrit désormais lentement dans le dock nord. Un **test de Commérage Assez difficile (–20%)** permet de savoir que la *Damoiselle Verte* est le quartier général du Sang d'Argent, l'une des bandes qui contrôlent les affaires du port.

– BUTH –

Race : humain (Moussillon)
Carrière : Artisan

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	26%	39%	41%	40%	38%	41%	26%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	4	4	0	1	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Bretonnie), Évaluation, Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien), Lire/écrire, Marchandage, Métier (boucher, tanneur), Perception
Talents : Dur en affaires, Intelligent, Sain d'esprit
Règles spéciales : Buth bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (hachette)
Dotations : couteaux et crochets de boucher, une douzaine de carcasses



Héloïse et la Cité Perdue

Si les aventuriers cherchent à retrouver la trace d'Héloïse, ils n'ont d'autre renseignement que ses fouilles fréquentes à la Cité Perdue. Un **test de Commérage Facile (+20%)** permet de savoir que ce qu'on appelle la Cité Perdue rassemble les quartiers de la ville qui furent détruits par le siège, sans jamais être reconstruits, qu'il s'agit d'un site dangereux où la maladie fait rage, où pullulent les déments et autres périls. Les gens ne parlent pas facilement des zombies, mais ils ne savent que trop bien que la plus grande menace de la Cité Perdue est constituée par les morts-vivants. Les personnages qui réussissent le test de Commérage peuvent en tenter un autre, **Assez difficile (–10%)**, pour avoir vent d'une cachette abritant un trésor dans la partie sud-est des lieux, près de la Flèche de Lumière. Des voleurs s'y amassent dans l'espoir de figurer parmi les premiers à trouver le trésor et en revenir.

Bien que la rumeur de trésor soit infondée, de nombreux voleurs, dont Héloïse, osent s'aventurer dans la partie de la Cité Perdue qui occupe le quartier sud-est de la ville. Cette zone se trouve à l'ombre de la Flèche de Lumière, où l'on dit que les morts s'attardent sous forme d'esprits vengeurs, capables de meurtrir l'esprit comme le zombie déchire le corps. La Cité Perdue est en ces lieux froide et lugubre, toujours sombre et humide. Les bâtiments ne sont plus que des coques brisées, aux poutres pourries et aux pierres fracassées et disséminées dans les rues. Des blocs de pierre encastrés dans le sol ne sont en fait que des projectiles des engins de siège du Roy, qui n'ont pas bougé depuis toutes ces années.

Le temple, désormais en ruine, qui était autrefois dédié à Shallya apparaît encore comme le bâtiment le plus remarquable. C'est un petit sanctuaire, bien plus modeste que celui qui est consacré à la déesse à Couronne. Personne ne s'est attelé à sa reconstruction depuis que tous les prêtres shalléens ont péri durant la dernière épidémie de peste rouge. Rares sont d'ailleurs les habitants du Moussillon qui savent que la ville abrite un tel temple. Le bâtiment se limite désormais à un rectangle de marbre fracassé, encadré par deux murs rescapés. Une statue de Shallya se tenait jadis dans la rue devant le temple, mais elle n'est désormais plus qu'un socle et deux sandales qui s'arrêtent à la cheville. À l'intérieur du temple, un gros bloc de granit est laidement encastré dans le sol, preuve que le sanctuaire n'a pas échappé aux dégâts des engins de siège, tandis que les dalles de marbre sont fragmentées comme du verre.

Les vestiges du temple sont le seul endroit notable parmi les ruines. C'est aussi là qu'Héloïse concentre sa recherche du trésor imaginaire. Elle ne le trouvera bien entendu pas, mais les aventuriers la découvriront s'ils se rendent dans cette partie de la Cité Perdue pour rencontrer la voleuse. Les PJ se feront probablement agresser par des zombies et des fantômes errants, voire par les éclaireurs Écorcheurs s'ils rôdent dans les parages de la Flèche de Lumière, plutôt que du côté du temple. Héloïse pourrait d'ailleurs bien être celle qui les sort d'une mauvaise passe. La voleuse est une petite femme solide, à la chevelure et aux yeux noirs, avec un visage qui respire l'intelligence et la ruse. Originaire de la ville, elle excelle dans sa fonction de voleuse et figure parmi les rares



personnes de Moussillon à pouvoir s'aventurer dans la Cité Perdue sans trop risquer de se faire démembrer. Elle ne se laisse pas faire et se montre prompte à critiquer autrui, mais elle a également bon cœur. Elle n'hésitera pas à venir en aide aux aventuriers s'ils lui semblent en situation de détresse. Elle estime que Moussillon serait une ville bien moins sinistre si les gens voulaient bien s'aider mutuellement de temps à autre, et fait ce qu'elle peut pour aller dans ce sens. C'est tout de même un signe, quand les habitants les plus altruistes d'une ville se comptent entre autres parmi les voleurs qui gagnent leur vie en pillant les morts.

C'est bien Héloïse qui a volé le diadème et l'a revendu à Rebigner. Elle l'a dérobé il y a une semaine à un homme qui sortait à la hâte des catacombes au nord du port. Il était de toute évidence terrifié et du sang recouvrait ses vêtements lacérés. Héloïse l'a vu trébucher et laisser tomber son sac pendant sa course. Il l'a ramassé avant de reprendre la fuite, mais la voleuse a repéré le diadème qui luisait au clair de lune à l'endroit où le sac était tombé. Elle ne s'est pas aventurée dans la crypte, car elle sait que l'endroit est depuis longtemps dépouillé de tout objet de valeur, mais elle affirme qu'il s'agit des chambres funéraires de quelques-uns des nobles les plus influents de la ville, avant le siège. Le site est selon elle abandonné et elle ne comprend pas ce que l'homme pouvait bien y faire. Pour ce qui est de l'identité de ce dernier, Héloïse se souvient mal de son visage, mais si on lui donne la description de Le Beau, elle conviendra qu'il pouvait bien s'agir de lui.

Héloïse est un allié précieux à Moussillon. On peut généralement lui faire confiance dans les affaires entre vivants et elle excelle dans la survie en zone dangereuse de la ville. Elle fait un guide compétent dans la Cité Perdue, même si elle est encore meilleure pour éviter les morts-vivants quand elle évolue seule. Quand les choses tournent mal, elle se fie à ceux qu'elle respecte. Elle entretient peu de contacts avec le monde des vivants et sa tendance à dire haut et fort ce qu'elle pense peut la faire passer pour caustique et revêche au premier abord, mais si les aventuriers gagnent son respect, ils découvriront une femme loyale à l'aide inestimable. Si l'un des PJ meurt en ville, Héloïse peut également être adoptée par le joueur malchanceux.

– HÉLOÏSE –

Race : humaine (Moussillon)
Carrière : Pilleur de tombes (ex-Voleur)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	34%	32%	34%	46%	40%	44%	36%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	0	2

Compétences : Alphabet secret (voleur), Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Crochetage, Déplacement silencieux +10%, Dissimulation, Escalade, Évaluation +10%, Fouille, Langage secret (langage des voleurs), Langue (bretonnien, classique), Lire/écrire, Perception +10%, Survie

Talents : Camouflage souterrain, Chance, Code de la rue, Connaissance des pièges, Sain d'esprit, Sixième sens

Règles spéciales : Héloïse bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.

Armure : armure légère (veste de cuir)

Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0

Armes : arme à une main (marteau)

Dotations : deux sacs, outils de crochetage, 10 mètres de corde, pied-de-biche, lanterne, huile pour lampe



Le professeur

Guido Le Beau arbore une blessure à la main gauche qui lui a coûté deux doigts. Les aventuriers pourront penser qu'il a cherché à se faire soigner. Cela ne surprendra personne de savoir que la ville compte peu de médecins compétents, mais même un praticien médiocre peut gagner sa vie quand on sait que les rixes, les agressions et l'alcool font rage dans le quartier du Pont. Un PJ qui musarde dans ce quartier peut apprendre, en réussissant un **test de Commérage**, qu'un individu de ce type, le dénommé de Vayne, que la plupart appellent le « professeur », officie dans une cave crasseuse sous le rade non moins sordide du nom de *Coupe-gorge*.

De Vayne n'a rien d'un véritable professeur, mais selon les critères du Moussillon, cela ne change rien. Autrefois citoyen de l'Empire, il était un étudiant malchanceux qui se porta volontaire pour passer quelques mois comme « docteur » à bord d'un vaisseau privé. Il aurait dû se douter qu'un capitaine prêt à engager un praticien aussi peu qualifié que lui ne présageait rien de bon, mais il ne le comprit que trop tard, alors que le navire était déjà en route pour un obscur rendez-vous à Marienburg. Après avoir récupéré une cargaison en pleine nuit, le vaisseau mit le cap vers Moussillon, sur le port de laquelle il débarqua son chargement illicite. De Vayne, qui ne savait même pas où il était, en profita pour fuir l'équipage et disparaître en ville, dans l'espoir de trouver un moyen de rejoindre l'Empire. Malheureusement, une fois le bateau reparti, le docteur en herbe se retrouva échoué à Moussillon, seulement muni de ses maigres compétences médicales. Sa lueur d'espoir résidait dans le fait que nombreux étaient les habitants qui nécessitaient des soins, ce qui lui permit de s'en sortir relativement bien. Cela ne modère en rien son aversion pour la ville et son désir de la quitter. Il sait désormais que s'extraire du Moussillon n'est pas chose facile et espère pouvoir trouver un arrangement avec un criminel influent pour le laisser passer par le Cordon Sanitaire. Mais de Vayne ne se fait pas d'illusion : il lui faudra être très patient.

La salle d'opération de De Vayne se trouve dans une cave du *Coupe-gorge*. L'établissement, bâti juste après l'extrémité nord de la croisée de Landouin, apparaît comme une version plus petite, meilleur marché et surtout plus répugnante du *Paradis Déchu*. Le rez-de-chaussée sert de bouge, dont la propriétaire, une femme obèse et grossière du nom de Grisel, accepte tout, si ce n'est de faire crédit. La boisson est toujours très forte, le plus souvent faite maison, Grisel garantissant à ses clients qu'elle les laissera ivres, aveugles ou morts. Le prix de base est d'une coquille d'escargot noir de la taille de l'ongle du pouce ou équivalent par verre, mais les tarifs varient à la tête du client. L'étage supérieur est divisé en plusieurs pièces à l'usage des chalands. Elles peuvent être réquisitionnées pour tout ce qui va de parties de jambes en l'air à des séances de passage à tabac, que Grisel encourage volontiers tant que l'un des participants vient aussi pour boire. En général, Grisel propose également un musicien, une danseuse ou un comédien censé divertir la clientèle, mais ces artistes ont du mal à retenir l'attention quand ils doivent rivaliser avec les bagarres nocturnes







et les flots de boisson. Les clients du *Coupe-gorge* sont essentiellement des marins en ville pour la nuit et des membres des bandes des docks.

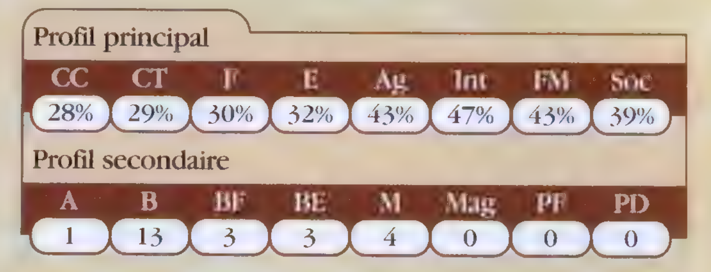
Le local de De Vayne est une petite pièce sans fenêtre sur laquelle donne une courte volée de marches derrière le comptoir. Grisel lui confie la pièce et en retour, de Vayne fait office de docteur de l'établissement. Après un bon pugilat à l'étage, il lui faut souvent recoudre gracieusement la chair tailladée au tesson de bouteille et remettre en place les mâchoires disloquées. Un grand fauteuil trône au centre de la pièce, avec des courroies au niveau des accoudoirs et des jambes pour empêcher les patients de se tortiller, tandis que les outils chirurgicaux de De Vayne reposent sur une table. Certains sont des adaptations d'outils de base, comme des scies et des tenailles, et tous sont dans un état médiocre. De Vayne fait de son mieux pour garder son local propre, mais tout le nettoyage du monde ne pourra débarrasser le sol des sinistres taches rouge-brun qui le tapissent.

De Vayne est grand, mince, mal rasé, aux cheveux grisonnants et paraît harassé. Il porte une longue blouse d'un blanc presque immaculé. Sa voix est douce, mais lorsqu'on le pousse à donner son opinion, il peut s'avérer cynique. Il méprise le Moussillon, la ville et les gens qu'il soigne. Il sait que la plupart des plaies qu'il recoud ne sont le fait que du comportement du patient lui-même et sa compassion est juste suffisante à abréger leurs douleurs. Il rêve d'interlocuteurs plus intéressants et sera prêt à aider les aventuriers si tant est qu'ils ne se conduisent pas comme les rustauds du port qu'il est obligé de côtoyer. De Vayne peut ainsi leur offrir des soins peu onéreux, et bien qu'il ne puisse rivaliser avec un médecin ou même les meilleurs chirurgiens barbiers, son assistance médicale est ce qui se fait de mieux à Moussillon.

Plus intéressant pour les PJ : le « professeur » a reçu la veille un homme à qui il manquait deux doigts à la main gauche, dont les blessures avaient besoin d'être nettoyées et pansées. De Vayne estime que la lésion avait plus d'une semaine. Elle montrait des symptômes d'infection, mais le traitement a normalement écarté tout risque d'aggravation. De Vayne se souvient d'un homme mal rasé et piètrement vêtu qui avait tout l'air d'être en fuite, ce qui n'est pas si rare à Moussillon. Mais le patient lui a paru intelligent et De Vayne a pu converser avec lui pendant qu'il le soignait ; du temps, de la décrépitude de la ville et de l'insupportable pauvreté de ses gens. De Vayne a plutôt apprécié cette entrevue et serait surpris d'apprendre qu'il pouvait s'agir d'un violent criminel. Il convient que le patient correspond à la description de Le Beau, mais c'est le cas de nombreux Moussillonais. Une fois que la blessure fut correctement pansée, l'homme a dit à de Vayne de s'adresser à la bande du Sang d'Argent s'il désirait être rétribué. Ce genre d'arrangement n'est pas inhabituel et de Vayne a souvent été payé par le Sang d'Argent pour avoir soigné l'un de ses membres. Il croit savoir que la bande s'est établie dans un navire qui mouille juste après le dock nord, mais il ne s'y est jamais rendu personnellement et ne pense pas pouvoir servir d'intermédiaire pour les aventuriers. Il se souvient du chef, un certain Lanfranco, vieux loup de mer tiléen, mais il l'a rarement rencontré en personne. De Vayne pense que le patient est un membre du Sang d'Argent. Si tel n'est pas le cas, il travaille sûrement pour eux, à moins qu'ils lui soient redevables. De Vayne n'est pas encore allé quérir ses honoraires, mais il a l'intention de le faire dans les prochains jours.

~ DE VAYNE ~

Race : humain
Carrière : Étudiant



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28%	29%	30%	32%	43%	47%	43%	39%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (philosophie, science), Connaissances générales (Empire), Langue (bretonnien, classique, reikspiel), Lire/écrire, Perception, Soins
Talents : Acuité auditive, Grand voyageur, Intelligent, Linguistique, Sang-froid
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : outils de chirurgie improvisés, manuel de médecine, accessoires de calligraphie, gaze, local

LA DAMOISELLE VERTE

Les indices récupérés par les aventuriers au sujet de Le Beau les orientent probablement vers le port et la bande qui se fait appeler le Sang d'Argent. Menée par le vieux pirate tiléen Lanfranco, et basée à bord du navire *La Damoiselle Verte*, cette bande est probablement le groupuscule le moins psychotique et le plus stable des docks. Ils ne commettent généralement que trois à quatre meurtres par semaine et évitent parfois d'assassiner ceux qui les contrarient. Les autres bandes, comme les ultra violents Écorcheurs de la Flèche de Lumière (dock sud), trouvent le Sang d'Argent trop mou pour la dure réalité de la ville, mais elles ne sont jamais parvenues à former une coalition pour l'anéantir.

Guido Le Beau est bien l'homme qui est allé mander l'aide du Sang d'Argent. Sa relation avec l'organisation est très simple : après avoir posé quelques questions sur la ville, il a appris que la bande pouvait le transporter hors du Moussillon par l'un des navires qui mettent les voiles en pleine nuit. Le Beau se fichait bien de sa destination, tant qu'il s'agissait de quitter la Bretonnie, car il savait parfaitement que plus d'un noble (notamment le duc Adélard de Lyonesse) avait mis sa tête à prix. C'est ainsi qu'il a demandé au Sang d'Argent de lui permettre de quitter le Moussillon. Lanfranco a accepté son offre, avant d'arranger une rencontre avec l'un de ses lieutenants, un véritable cerbère appelé Gormou, dans le cimetière qui se trouve à la lisière nord de la Cité Perdue. C'était là que Le Beau était censé remettre les objets de valeur qu'il prétendait détenir (notamment le diadème volé à dame Augustine). Malheureusement, Lanfranco n'a depuis eu de nouvelles ni de Le Beau, ni de Gormou. Il compte envoyer quelques hommes au cimetière pour savoir ce qu'il est advenu d'eux, une fois que le prochain envoi de contrebande sera arrivé.

Trouver la *Damoiselle Verte* est chose facile. C'est un grand navire qui a connu de meilleurs jours, mouillé au dock nord. Ses voiles ont disparu depuis longtemps et sa charpente vermoulue est pleine d'échardes, tandis que la peinture s'écaille sur la sirène sculptée de la proue. L'un des mâts fait office de potence, à laquelle est suspendu un corps en état de décomposition. Ce

pourrait être un humain, mais sa bouche est disproportionnée et garnie de crocs, tandis que ses ongles se rapprochent davantage de serres. Si l'on interroge l'un des membres de la bande, il expliquera qu'il s'agit de l'un de ces rampeurs nocturnes, qu'ils ont trouvé à bord du navire. Le capitaine Lanfranco lui a réglé son compte. Une passerelle relie le bateau au port, toujours surveillée par un membre du Sang d'Argent. La bande se reconnaît aux larges ceintures grises à nœud bouffant que ses hommes portent en travers de la taille, tandis que les membres les plus importants arborent autant d'argent que possible et ornent leurs vêtements de brocarts aux mêmes reflets. La plupart des hommes s'occupent en ville des affaires du Sang d'Argent, mais la *Damoiselle Verte* est généralement protégée par une demi-douzaine de brutes fidèles à la bande, sachant que d'autres peuvent rappliquer rapidement en cas de problème.

Si les aventuriers cherchent à se rendre à la *Damoiselle Verte*, quelques membres du Sang d'Argent les questionneront sans ambages sur la nature de leurs affaires. S'ils disent être là pour voir Lanfranco, la bande accordera une entrevue avec son chef à l'un des aventuriers (sûrement le plus opulent d'apparence, à condition qu'il soit humain). Les autres PJ seront encadrés par les hommes de main de Lanfranco, qui abandonneront leurs occupations pour surveiller et jauger les intrus. L'aventurier choisi pour la rencontre sera entièrement fouillé, et privé de toute arme et de tout objet suspect, avant d'accéder à la passerelle.

La cabine de Lanfranco est un local étriqué à la poupe du navire, toujours faiblement illuminé par une chandelle. On y trouve toutes sortes de babioles amassées au cours de sa carrière de piraterie et de racket, allant de vieux chiens de fusil rouillés à de jolis bibelots métalliques bien entretenus, en passant par des journaux de bord en lambeau, de vieilles cartes, des instruments de navigation et même un crâne ou deux. Lanfranco est un Tiléen qui montrait jadis une certaine élégance, mais la vie en a fait un homme bien fatigué. Sa peau bronzée et ses traits balayés par le sel témoignent des années passées sur l'onde. Sa fine moustache et son bouc sont taillés dans le style tiléen, tandis que ses vêtements apparaissent comme un patchwork des uniformes des diverses cités-états de sa patrie d'origine. Mais ce qui frappe dans son aspect, c'est son nez en bois. Il a perdu cet appendice lors d'un combat à l'épée datant de ses premières années de pirate et l'a fait remplacer par un nez postiche, conçu par un ébéniste talentueux. Lanfranco parle et respire presque normalement, malgré son nez artificiel, dont il est particulièrement fier, car il prouve qu'il fut capable de sortir vivant des affrontements les plus acharnés. Si quelqu'un mentionne ce détail physique, il retirera le nez postiche et proposera fièrement d'y regarder de plus près. Il tire également une certaine gloire de l'horrible créature qu'il a trouvée en train de rôder sur le navire, quelques nuits plus tôt. Il l'a abattue avec son pistolet, avant de la pendre sur le pont du navire, pour dissuader tous les monstres qui auraient l'intention de s'en prendre au Sang d'Argent. Lanfranco aime à relater l'épisode, car il montre qu'il est encore un client coriace malgré son âge. Il ne sait pas ce qu'est la créature, juste qu'elle ne méritait pas un meilleur sort.



Malgré la cruauté de sa bande, Lanfranco n'est pas un mauvais bougre, sauf si on lui manque de respect. C'est un homme d'affaires, qui ne donnera rien (y compris des renseignements) sans quelque chose en retour. C'est ainsi que vont les choses au port ; les affaires règnent. Il divulguera ce qu'il sait de Le Beau pour la somme exorbitante de 50 co. Pour justifier ce tarif, il expliquera que si les aventuriers ont vraiment besoin de ces renseignements, c'est qu'ils en ont les moyens. S'ils ne disposent pas actuellement d'une telle somme, ils pourront s'en acquitter en lui rendant un service, après quoi il pourra leur délivrer les renseignements.

~ CAPITAINE LANFRANCO ~

Race : humain
Carrière : Capitaine de navire (ex-Officier en second, ex-Marin)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
60%	48%	42%	56%	51%	55%	42%	64%

Profil secondaire

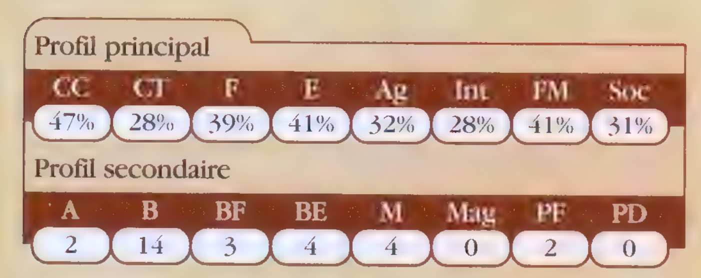
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	19	4	5	4	0	2	1

Compétences : Canotage, Commandement +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Connaissances générales (Bretonnie, Empire, Estalie, Marienburg, Tilée), Escalade, Esquive +10%, Intimidation, Jeu, Langue (bretonnien, norse, reikspiel, tiléen), Métier (charpentier naval), Natation, Navigation +10%, Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Combat de rue, Coups puissants, Désarmement, Dur à cuire, Grand voyageur, Intelligent, Parade éclair, Résistance aux maladies, Sixième sens
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0

Armes : arme à une main (sabre d'abordage), rapière, pistolet avec poudre et munitions pour 10 coups
Dotations : *Damoiselle Verte*, bande du Sang d'Argent, longue-vue

– MEMBRE DU SANG D'ARGENT –

Race : humain (Moussillon)
Carrière : Coupe-jarret



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
47%	28%	39%	41%	32%	28%	41%	31%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	3	4	4	0	2	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (bretonnien), Résistance à l'alcool
Talents : Coups assommants, Coups précis, Désarmement, Guerrier né, Sain d'esprit, Sang-froid, Sur ses gardes
Règles spéciales : les hommes du Sang d'Argent bénéficient d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.
Armure : armure moyenne (gilet de mailles et gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 3, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), coup-de-poing
Dotations : 1d10 pa

La mission de Lanfranco

Lanfranco est constamment à la recherche de gars robustes pour l'aider, car au port, il y a toujours quelqu'un à tuer ou quelque marchandise à garder. Au moment de son entrevue avec les aventuriers, c'est un certain lieutenant des Écorcheurs, un homme que l'on appelle le Fracasseur, qui l'empêche de dormir. Depuis que la bande des Écorcheurs s'est présentée en ville, les meurtres n'arrêtent plus et beaucoup sont à attribuer à cet homme cruel. On pense qu'il œuvre dans le quartier général de la bande, dans la Flèche de Lumière, le phare à moitié en ruine. La présence du Fracasseur contribue largement à la crainte qu'inspirent les Écorcheurs à travers la ville. Bien qu'il ne s'agisse pas de la bande la plus importante, c'est assurément la plus violente et impitoyable. Leurs odieuses activités incluent notamment la traite d'esclaves. Lanfranco dormirait bien plus paisiblement si le Fracasseur ne faisait plus partie du paysage local.

Le service demandé par Lanfranco est donc simple : tuer le Fracasseur. Cela fait quelque temps qu'il cherche un moyen de le faire et le Sang d'Argent a découvert que la terreur des docks était un client régulier du *Paradis Déchu*, lieu de dépravation le plus connu du quartier du Pont. Lanfranco estime qu'il y a de bonnes chances que le Fracasseur s'y rende cette nuit encore. Étant donné qu'on ne sait pas où les Écorcheurs cachent leur lieutenant et qu'il serait de toute façon impossible de lancer un assaut direct contre cette bande, Lanfranco sait qu'il faudra traquer le Fracasseur au *Paradis Déchu* si l'on veut sa peau. Et voilà les aventuriers qui débarquent à point nommé pour exécuter la tâche. En plus de la présence plus que probable du Fracasseur dans l'établissement de luxure, Lanfranco peut décrire l'homme comme une énorme brute, un détraqué de première, aux mains toujours souillées de sang. Il ne devrait pas être difficile à trouver.

Le Paradis Déchu

L'établissement est imposant, bâti en dépit du bon sens, penché dangereusement au-dessus de la Grismerie, à la sortie de la croisée de Landouin. Une grande planche plaquée sur la porte à double battant annonce vaniteusement le nom de la taverne, dont l'activité semble toujours bouillonnante, quelle que soit l'heure de la journée. La peinture rouge et or du bâtiment le fait passer pour plus grandiose et criard qu'une simple taverne de Moussillon. Des commerçants ont monté le camp devant les portes de l'établissement, aux clients duquel ils proposent nourriture et babioles, car tout le monde sait que l'homme est plus enclin à payer pour une brochette de rat quand il a un verre dans le nez. L'endroit baigne dans une ambiance de musique, de voix sonores d'ivrognes et de vomi. Les « gars » (cf. profil de l'homme de main, page 232 de *WJDR*), comme on appelle les vigiles du *Paradis Déchu*, sont partout. Ces hommes imposants et menaçants, engagés pour leur mine patibulaire, ont pour mission de débarrasser la taverne des individus dont la présence pourrait nuire aux affaires, le tout avec promptitude et discrétion. Ils n'expulseront pas les aventuriers pour leur allure ou leur race, mais ils sont à l'affût de tout comportement violent ou irrégulier. Les gars sont à la botte d'Ezekiah Courtmenton, propriétaire du *Paradis Déchu* et l'un des rares halflings de Moussillon. La plupart des habitants de la ville ne sachant pas ce qu'est un halfling, beaucoup pensent qu'il n'est qu'un nabot frappé de quelque malédiction.

– EZEKIAH –

Race : halfling
Carrière : Aubergiste (ex-Serviteur)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	39%	27%	38%	64%	51%	42%	53%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	2	3	4	0	2	0

Compétences : Baratin +10%, Charisme, Commérage +20%, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (Bretonnie, halflings), Escamotage, Esquive, Évaluation, Fouille, Langue (bretonnien, halfling, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (cuisinier) +20%, Perception +10%, Résistance à l'alcool
Talents : Code de la rue, Coups assommants, Dur à cuire, Dur en affaires, Fuite, Intelligent, Maîtrise (lance-pierres), Résistance accrue, Résistance au Chaos, Vision nocturne
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (hache)
Dotations : vêtements de bonne qualité, le *Paradis Déchu*, personnel de l'établissement

La scène

Les locaux sont en grande partie consacrés à un genre de music-hall. Les places sont pour l'essentiel debout (1 sou ou équivalent), 3 sous donnant accès à une chaise. Plusieurs affiches se succèdent sur l'estrade, dont des danseuses, divers sketches comiques et paillards, des chanteurs, de piètres comédiens et d'autres danseuses, de plus en plus scabreuses au fil de la nuit. Le *Paradis Déchu* emploie les meilleurs hommes et femmes de spectacle de la ville, mais comme celle-ci n'est pas réputée pour ses talents dans ce domaine, cela se traduit par des soirées particulièrement vulgaires. Les marins qui viennent dépenser ici leur solde semblent s'en satisfaire pleinement, surtout à l'heure des danseuses.

La taverne

Sous la salle des spectacles, le *Paradis Déchu* propose un débit de boissons, où se rendent des hordes de clients venant se saouler avant et après le numéro du soir. L'endroit est très bruyant et plein à craquer à toute heure de la journée. Musique et danse viennent distraire les buveurs. L'établissement propose également de nombreux fournisseurs en substances illicites, quasiment toutes les drogues pouvant se trouver en réussissant un simple **test de Commérage**. Par ailleurs, la taverne peut se targuer de disposer de la plus grande variété d'alcools de tout le Moussillon, allant jusqu'à posséder quelques bouteilles de vin elfe et des tonneaux de bière naine pour les clients non humains. On y boit jour et nuit, l'établissement ne fermant jamais.

Les plaisirs divins

Mais la principale source de revenus du *Paradis Déchu* est assurée par le véritable clapier de petites chambres sordides à l'étage, au-dessus de la taverne et de la salle de spectacle. C'est là que les clients avertis viennent profiter de la compagnie des « dames » de l'établissement. Les « gars » y sont particulièrement vigilants, surtout pour s'assurer que les employées ne volent pas les clients, ce qui risquerait de ternir l'image du *Paradis Déchu*. La décoration est aussi criarde que dans le reste du bâtiment, des tentures aux couleurs vives venant recouvrir les boiseries moisies, tandis que la peinture dorée est omniprésente.

Un Fracasseur au Paradis

Ce soir, le Fracasseur fait bien partie des clients du *Paradis*. Il n'est pas particulièrement intéressé par le spectacle ou par la boisson, ou même par les plaisirs divins. Il est là car il a un arrangement secret avec Ezekiah Courtmenton. Les Écorcheurs reversent un salaire régulier à ce dernier, qui doit à son tour réserver au Fracasseur une chambre avec verrou, cachée au fond de l'établissement. Par ailleurs, quand un client du *Paradis* tombe ivre mort ou se retrouve inconscient, les gars ont pour ordre de le porter dans les arrière-salles et de le poser devant la porte. Il n'est pas rare qu'un ivrogne tombe d'une fenêtre pour finir dans la rivière, de même que la Grismerie accueille souvent des corps mutilés, qui flottent jusqu'au port, si bien que rares sont ceux qui soupçonnent quelque sordide activité, mais Ezekiah craint que les agissements du Fracasseur de l'autre côté de la porte soient d'une horreur ineffable.

Ce soir, l'homme s'adonne à son art odieux. Sa victime est prête ; un marin de Marienburg, du nom de Jürgen. L'affiche prévue sur scène est particulièrement vulgaire et dépravée. Courtmenton consulte ses livres dans son bureau, en coulisses, et les gars sont prêts à intervenir en cas de souci. Le spectacle débute avec Orien la baleine et son hilarant chat dansant, *Manc la Grenouillère*, comédie traditionnelle du Moussillon (qui se limite à un homme déguisé en vieille femme pour raconter des histoires drôles d'une vulgarité sans nom) et le chœur du *Paradis Déchu* (des demoiselles très légèrement vêtues dont la chorégraphie frise l'obscène). La foule commence à s'impatienter vers la fin du monologue de Manc, mais elle est rapidement calmée par l'apparition des filles du chœur, dont l'absence de vêtements et de difformités moussillonaises redonne de l'ardeur aux clients.

Rumeurs de taverne

Tout se passe plutôt bien au comptoir. Les aventuriers ne pourront manquer d'entendre les diverses rumeurs qui circulent dans ce rade, notamment que plusieurs marins sont à la recherche de Jürgen, leur compagnon, qui était là quelques minutes plus tôt. Certains pensent qu'il a bu quelques verres de trop et qu'il est allé se faire plumer aux plaisirs divins. On peut également apprendre qu'un équipage estalien est en train de dépenser copieusement, que le propriétaire du *Paradis Déchu*, un certain Ezekiah Courtmenton, projette d'acheter le puits situé devant la chapelle du Graal, pour faire payer l'eau potable. Cette dernière rumeur est infondée, mais elle permet de faire comprendre aux PJ à quel point le puits est vital, au cas où il prendrait de l'importance dans la suite de l'aventure. Les marins estaliens se font gentiment tondre par le personnel de la taverne, qui les encourage à s'offrir les vins d'Estalie les plus chers que l'établissement leur propose, pour retrouver le goût du pays. Ces ivrognes estaliens sont particulièrement incontrôlables et ils pourraient bien commencer à tout casser si les choses prenaient une drôle de tournure dans la soirée. Ils invitent chaleureusement les aventuriers à boire avec eux dès qu'ils en ont l'occasion et de goûter en particulier aux vins estaliens particulièrement forts, dont les abreuve l'établissement.

Fausse alerte

Au prix d'un **test de Perception** réussi, tout personnage présent à la taverne pourra remarquer qu'un homme aussi imposant qu'un ours, avec d'énormes poings et le visage bestial, quitte sa table du fond de la salle pour se rendre dans les coulisses. Si les PJ le suivent, ils traverseront une salle remplie de vieilles planches de décor, d'une garde-robe de costumes de fortune et d'une pile d'accessoires moisis. Pour l'essentiel, ces objets sont vieux et cassés, tout étant de facture grossière. L'énorme individu se rend jusqu'à une pièce située au fond du bâtiment (le bureau est celui d'Ezekiah Courtmenton, mais rien ne le laisse supposer). L'homme frappe à la porte et entre dans la pièce. Après quelques instants, il en ressort, muni d'un petit sac rempli de pièces. Il retourne à la taverne, boit quelques coups de plus et rentre chez lui, c'est-à-dire qu'il regagne son taudis aux environs du quartier du Pont.






– Le Paradis Déchu –



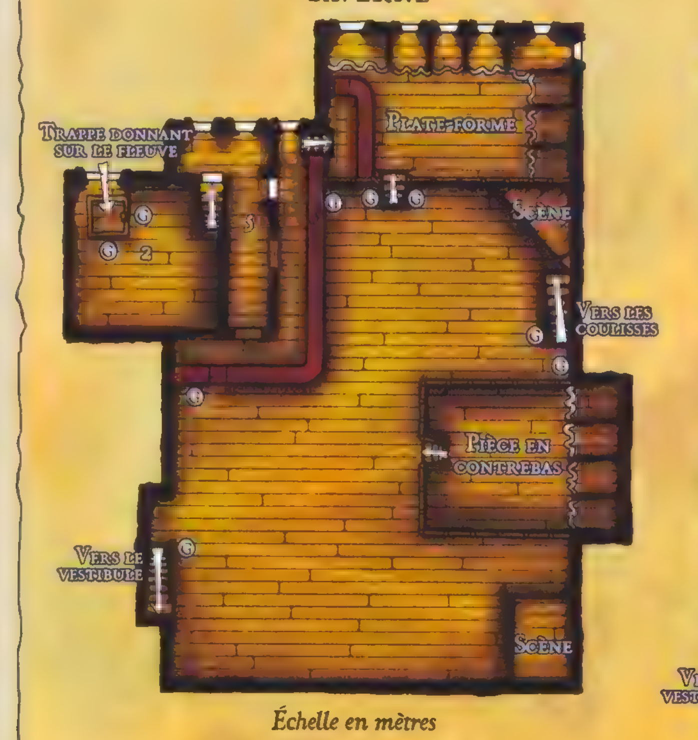



- Fenêtre
- Porte
- Porte battante
- Escalier (flèche vers le haut)
- Judas
- Lourd rideau
- Comptoir (avec porte battante)
- G Emplacement type des « gars »
- Flèches pour indiquer un chemin de ronde
- 1 Vestiaire
- 2 Réserve
- 3 Concierge
- 4 Chambre privée
- 5 Cuisine

Rez-de-chaussée



Taverne



Échelle en mètres

0 2 4 6 8 10

Les plaisirs divins








L'homme rappelle clairement la description que Lanfranco a faite du Fracasseur. Ce n'est pourtant pas lui. Il s'agit en réalité de Vincent, accessoiriste en chef du *Paradis Déchu*. S'il était à la taverne ce soir, c'était pour récupérer son salaire de la part de Courtmenton pour les derniers décors livrés. Il en a profité pour prendre quelques verres. Vincent n'est qu'un Moussillonais comme tant d'autres, qui survit comme il peut de son artisanat. Il ne mérite certainement pas d'être assassiné par un groupe d'aventuriers. En revanche, il sait qu'un autre homme, plutôt du genre studieux et livresque, traite souvent avec Courtmenton. Vincent est sûr de l'avoir vu au *Paradis Déchu* ce soir. Si les aventuriers l'interrogent, le gros artisan mentionnera cet homme, dont il ne connaît ni le nom ni le métier, en suggérant qu'il est peut-être celui qu'ils recherchent.

– VINCENT –

Race : humain (Moussillon)
Carrière : Artisan

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28%	26%	46%	37%	33%	31%	28%	29%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Bretonnie), Évaluation, Langage secret (langage de guilde), Langue (bretonnien), Lire/écrire, Marchandage, Métier (charpentier, peintre), Perception
Talents : Force accrue, Intelligent, Sain d'esprit
Règles spéciales : Vincent bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (marteau)
Dotations : outils de charpentier, 25 pa

Que les aventuriers aient remarqué Vincent ou non, l'un d'entre eux sera accosté par l'un des soldats éméchés qui viennent de l'Empire. Cet homme, un certain Hans (cf. profil de l'homme de main, page 232 de *WJDR*) est toujours à la recherche de son ami Jürgen. Les autres marins pensent qu'il s'est évanoui dans une ruelle ou qu'il prend du bon temps aux plaisirs divins. Hans est pour sa part persuadé d'avoir aperçu un des gars de Courtmenton repartir en portant Jürgen, inconscient. Si les aventuriers interrogent les «gars», personne ne paraîtra savoir quoi que ce soit au sujet de ce Jürgen et la colère commencera à monter si les PJ insistent au point de suggérer un enlèvement orchestré par l'établissement. Si les aventuriers ont un problème avec les gars, ils peuvent aller se plaindre directement auprès de M. Courtmenton.

Retrouver le Fracasseur

Ezekiah Courtmenton, unique entrepreneur halfling de la ville, est la clef pour retrouver le Fracasseur. C'est Courtmenton qui a un arrangement avec le malfrat, selon lequel ce dernier a accès à une pièce secrète au milieu des fanfreluches de l'arrière-salle. C'est aussi lui qui a dépêché quelques-uns de ses gars les plus fidèles pour livrer au Fracasseur des clients ayant un peu trop fait la noce. Courtmenton sait qui il est et a de fortes présomptions sur ses activités. Pour le halfling, ainsi va la vie à Moussillon, car les gens finissent mal quoi qu'ils tentent. Il ne fait que gagner sa vie sur ce constat. Quel mal y a-t-il à cela ? Les hommes comme le Fracasseur trouvent toujours le moyen de pratiquer leurs méfaits. Courtmenton ne fait que tirer son épingle de jeu.

Courtmenton est un halfling irritable qui se vêt des meilleurs habits de la ville. Son bureau est petit, mais renferme une grande table en chêne, derrière laquelle il paraît ridiculement petit. Si les aventuriers lui soumettent l'éventualité que ses gars enlèvent des clients, il ne montera pas sur ses grands chevaux. Il se contentera d'avancer évasivement que les rumeurs sur le *Paradis Déchu* ne manquent pas. D'après lui, ce Jürgen est probablement en train de cuver son vin à l'extérieur ou de profiter des plaisirs offerts par l'établissement. Courtmenton affirme vouloir éviter les accusations abusives portées à l'encontre du *Paradis*, car elles nuisent aux affaires. Sans grande subtilité, il pousse un petit sac en cuir sur la table, à l'adresse des aventuriers. L'équivalent de 3 co en pièces d'argent y est contenu. Un tel pot-de-vin suffit largement à acheter le silence de la plupart des gens du coin.

Maître de l'esbroufe, Courtmenton peut se sortir de nombreux mauvais pas, mais c'est un lâche. Par la menace ou la violence, les PJ ne devraient avoir aucun mal à lui tirer les vers du nez. En outre, s'ils soupçonnent Courtmenton de traiter avec le Fracasseur ou les Écorcheurs, ils pourront le convaincre qu'il y gagnerait à faire affaire avec eux, en mentionnant par exemple Lanfranco et le Sang d'Argent. Courtmenton vit mal son association avec le Fracasseur, surtout si des aventuriers un peu trop loquaces se mettent à remarquer des enlèvements. Une discussion bien menée, assortie d'un **test de Sociabilité** réussi, le convaincra d'accepter le marché. Le halfling ne tarde à quitter son bureau, car il a d'autres affaires à mener au *Paradis*. Cette pièce n'est gardée que par un gars, si bien que les aventuriers pourront fouiller l'endroit s'ils parviennent à passer outre sa surveillance, d'une manière ou d'une autre. Les registres du *Paradis Déchu* sont conservés ici (l'argent généré par l'établissement étant considérable), ainsi qu'un morceau de parchemin plié sur lequel on peut lire, en bretonnien vulgaire mais lisible, les détails de l'arrangement des Écorcheurs avec le halfling. On y comprend que pour 15 co par trimestre, Courtmenton réserve l'accès à une petite pièce, à un membre des Écorcheurs dont le nom n'est pas spécifié. L'emplacement de la salle est détaillé, facilitant le travail pour les PJ. L'Écorcheur ne doit pas être






dérangé et les gars doivent se tenir à sa disposition. Si les personnages ne trouvent pas cette piste et qu'ils n'obtiennent pas les aveux de Courtmenton, il leur faudra probablement fouiller le *Paradis Déchu* de fond en comble. Bien entendu, ni les gars, ni la foule de clients ne vont leur faciliter la tâche, car personne ne souhaite voir l'établissement fermer pour laisser un groupe d'inconnus fourrer son nez partout.

La salle du Fracasseur

Le local privé du Fracasseur sera probablement le théâtre du dénouement de la mission de Lanfranco. La pièce est verrouillée, mais la porte s'ouvre au prix d'un **test de Force Assez facile (+10%)** ou d'un simple **test de Crochetage**. À l'intérieur, le malheureux Jürgen est attaché à une chaise. Il sort juste de sa torpeur alcoolisée et paraît complètement terrorisé, les yeux fixés sur le plateau d'accessoires médicaux posé sur le bureau et l'homme qui se tient devant lui.

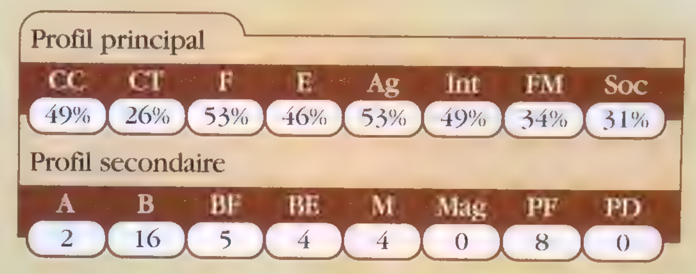
Le Fracasseur n'a rien de l'énorme brute décrite par le Sang d'Argent. Il s'agit d'un homme mince et frêle, âgé pour un Moussillonais, aux cheveux blonds et clairsemés, portant une paire de lunettes faite de deux lentilles et de fil de fer. Il est vêtu avec soin, si l'on excepte son lourd tablier en cuir et ses gants, recouverts de sang. Il est particulièrement intelligent, mais n'a pas la moindre compassion pour la souffrance d'autrui. En fait, il ne comprend pas comment ses interlocuteurs peuvent avoir mal. Sa folie est irréversible. Si les PJ font irruption, il s'indignera de leur manque de bonnes manières, qui ne fait que prouver le laisser-aller de Courtmenton en matière de respect des engagements.

La rencontre a toutes les chances de finir en bain de sang. Non seulement les aventuriers ont pour mission de tuer le Fracasseur, mais les « gars » présents seront particulièrement choqués quand ils verront ce qui se trame derrière cette porte. Jusque-là, ils se contentaient de porter les ivrognes sur le pas de la porte, pensant que l'une des filles se chargerait de lui faire les poches. Ils ne soupçonnaient aucunement qu'une salle de torture se trouvait de l'autre côté. Il est fort probable que les gars éprouvent une envie irrépressible d'éliminer le Fracasseur. Pour ne rien arranger, il y a peu de chances que le personnel féminin et les clients assistent passivement à une telle violence. Tout ce beau monde se rhabillera au plus vite en criant, pour prendre la fuite ou se joindre à l'un ou l'autre des camps.

C'est aux aventuriers de décider du traitement qu'ils réservent au Fracasseur et à Courtmenton. Ils pourront rapporter la dépouille du premier, ou sa tête, à Lanfranco, mais celui-ci aura de toute façon eu vent de la mort du tortionnaire avant leur arrivée. Lanfranco satisfait, il racontera ce qu'il sait de Guido Le Beau aux PJ. L'homme s'est effectivement présenté à la *Damoiselle Verte* quelques jours plus tôt, avec une offre. Il lui fallait sortir de Bretonnie, quitte à échouer n'importe où. En échange d'un départ sans encombre par voie maritime, il a proposé à Lanfranco une grande fleur de lys en or, sertie de diamants. Le capitaine tiléen pense à raison que Le Beau a volé l'objet dans une chapelle du Graal ou quelque sanctuaire d'un noble, à l'extérieur de la ville. Le Beau ne détenait pas la marchandise au moment de l'entretien, car il craignait de se rendre dans l'antre de criminels avec tant de richesse, ce qu'on peut comprendre. Lanfranco a arrangé un rendez-vous entre Le Beau et Gormou, l'un des lieutenants du Sang d'Argent, qui devait avoir lieu dans les catacombes au nord du port, site de prédilection pour les affaires du Sang d'Argent. Aucun des deux hommes n'est revenu de l'entrevue et le navire par lequel Le Beau devait partir a largué les amarres. Lanfranco sait qu'il n'a pas grand-chose à gagner à mobiliser ses hommes pour courir après une cause perdue, mais les aventuriers sont libres d'aller explorer la crypte par eux-mêmes.

~ LE FRACASSEUR ~

Race : humain (Moussillon)
Carrière : Bourreau (ex-Coupe-jarret)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
49%	26%	53%	46%	53%	49%	34%	31%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	5	4	4	0	8	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Bretonnie), Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (bretonnien), Résistance à l'alcool
Talents : Coups assommants, Coups précis, Désarmement, Réflexes éclair, Sain d'esprit, Sang-froid, Sur ses gardes
Règles spéciales : le Fracasseur bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), coup-de-poing
Dotations : instruments de torture, cinq couteaux, fiole vide



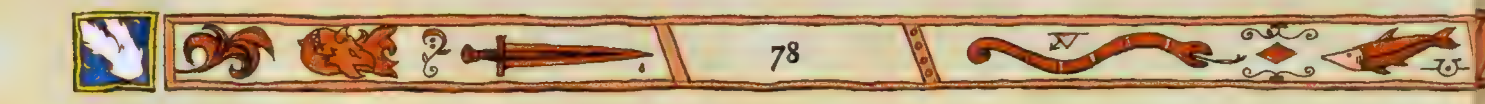
– CHAPITRE VI –
LE CHEVALIER CANNIBALE

L'opulente famille de Valence était dans les bonnes grâces des ducs du Moussillon et les nombreux chevaliers héroïques qu'elle produisit lui valurent un grand prestige. On racontait que les fondateurs de la lignée combattirent aux côtés de Landouin contre la première horde de morts-vivants à accabler le Moussillon. Il est une chose qui distingue les Valence des autres familles nobles de la ville : la somptuosité de leurs chambres funéraires. Creusée dans des terres au nord de Moussillon, que de nombreux nobles auraient acceptées comme domaine, la crypte des Valence est une impressionnante suite de tombes, de statues et de monuments commémoratifs. Elles ont toutes plus de trois siècles, car la famille est tombée en même temps que Maldred, durant l'affaire du Faux Graal. Certaines tombes remontent à plusieurs centaines d'années avant cet événement. Les aventuriers les plus cultivés pourront reconnaître de nombreux styles architecturaux et divers types de monuments parmi le granit et le marbre érodés. Le temps a laissé son empreinte sur ces catacombes, qui restent impressionnantes, voire intimidantes, malgré la végétation qui les envahit. On pourrait presque dire que la décrépitude générale de la ville contribue à l'authenticité et à la dignité de ces tombes silencieuses.

LA CRYPTE DES VALENCE

Les personnages peuvent atterrir ici par le biais de plusieurs pistes. C'est également dans les chambres funéraires des Valence que sévit le monstrueux Chevalier Cannibale. Les catacombes se trouvent à la lisière de la Cité Perdue, c'est pourquoi tout le monde les évite, à l'exception de certains membres du Sang d'Argent qui apprécient l'isolement et l'aura comminatoire des lieux. Si les PJ se renseignent sur les catacombes, ils en retireront un sentiment général de frayeur chez ceux qui en ont entendu parler ou s'y sont rendus, malgré un manque de détails. En réalité, la surface de la crypte n'est foulée par aucune sorte de monstre, ce qui ne doit pas empêcher les aventuriers de sentir l'emprise glaciale de la terreur pendant qu'ils sillonnent les tombes. La mer renvoie un vent froid et humide qui siffle entre les vieilles statues de chevaliers et de Damoiselles du Graal. Les ombres caressent les plaques gravées des noms de générations de défunts de la lignée. Une fouille des catacombes dévoilera que l'énorme et fastueux tombeau de dame Armengild de Valence a été ouvert, ses portes de marbre béantes invitant à s'enfoncer dans les ténèbres glaciales.

C'était à l'intérieur de la tombe de dame Armengild que Gormou, lieutenant du Sang d'Argent, et Guido s'étaient retrouvés pour conclure l'accord qui devait permettre à Le Beau de quitter la Bretonnie. Ils étaient accompagnés de quelques hommes de main du Sang d'Argent, mais Gormou, pourtant connu pour sa robustesse, fut submergé comme les autres par la









horde d'immondes goules qui les assaillit. Malheureusement pour Le Beau et le Sang d'Argent, la crypte des Valence cache l'une des entrées de la Baronnie du Chevalier Cannibale, un royaume de goules qui s'étend sous les rues de la ville. Le Chevalier Cannibale a récemment perdu l'un de ses fidèles espions goules, tué alors qu'il se renseignait sur le Sang d'Argent (il s'agit du « rampeur nocturne » que Lanfranco a terrassé sur la *Damoiselle Verte*). Sa réplique fut expéditive : charger ses goules de massacrer tous les membres du Sang d'Argent qui rôdent dans les catacombes. La crypte fut donc le théâtre d'une horrible boucherie. Gormou est le seul survivant de cette tuerie et il attend que des aventuriers intrépides le trouvent pour délivrer des informations cruciales dans un dernier soupir.

Pénétrer dans la crypte

Le tombeau ouvert donne dans une pièce où furent inhumées les dépouilles de fidèles serviteurs de la famille. Il n'en reste aujourd'hui que poussière et quelques os rongés par les rats, disséminés sur les étagères de granit qui saillissent des flancs de la pièce. Une autre porte en pierre, également grand ouverte, mène jusqu'à une courte volée de marches descendantes. Si les aventuriers examinent la pièce, ne serait-ce que superficiellement, ils ne pourront manquer de repérer la main coupée qui repose dans l'un des coins, dont la chair du poignet paraît avoir été rongée par quelque chose. Cela ne fait que quelques jours qu'elle est là et elle n'appartient manifestement pas à l'un des défunts de la famille Valence. Une fouille plus approfondie de la pièce montrera des inscriptions patinées sur les tablettes murales, qui révéleront aux PJ sachant lire le bretonnien qu'y sont entreposés les restes d'Orry, un laquais, et de Bertha, une nourrice. Tous les vêtements et objets ont été détruits par le temps depuis des décennies, à part quelques os épars.

Le sarcophage

Descendant un court corridor escarpé en pierre taillée, les marches donnent sur une pièce circulaire. Des bas-reliefs parcourant les murs illustrent une bataille dans laquelle on peut voir plusieurs chevaliers, probablement héritiers des Valence, transpercer des orques à la lance d'arçon avant de piétiner leurs corps sous les sabots de leur monture. Un cercueil en pierre occupe le centre de la chambre. Il dispose d'un couvercle. Les murs et le sol sont recouverts de taches de sang, tandis que des empreintes de main de la même couleur sont visibles sur la tranche du couvercle. Il faut réussir un **test de Force Assez difficile (–10%)** pour ouvrir le sarcophage, sachant que les aventuriers feront un vacarme de tous les diables s'il leur faut plus d'une tentative. À l'intérieur, au lieu de découvrir le contenu attendu d'un cercueil, les aventuriers trouveront une cheminée rectangulaire qui s'enfonce vers le troisième niveau souterrain. Une pointe en métal est plantée sur un côté du puits, à laquelle est attachée une corde à nœuds permettant de descendre et de monter.

Les nouveaux habitants

L'étage inférieur n'est autre que la chambre funéraire à proprement parler, où fut inhumée dame Armengild. Elle prend la forme d'un embranchement de couloirs en T, avec une salle carrée au bout de chaque passage. Le puits qui descend du faux sarcophage donne en plein milieu de la bifurcation. La crypte est le théâtre récent d'un horrible massacre. C'est ici que les hommes du Sang d'Argent furent déchiquetés. Leurs corps sont affalés contre les murs ou étalés au sol, et leurs plaies sont nombreuses et atroces. Ce ne sont pas des armes qui ont causé

Crypte de la famille de Valence

Tombeau des serviteurs

Légende
Cercueil fermé
Cercueil ouvert
Porte fermée
Porte ouverte
Escalier
Goule morte
Humains morts

Échelle en mètres
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Accès secret vers le tombeau de la dame

Tombeau de dame Armengild

Puits
1ère
2e
3e

Vers le tombeau inondé

Tombeau inondé

Tunnel subaquatique vers la Baronnie des damnés

Vers le tombeau de la dame



leur mort, mais des griffes et des dents acérées. Le sang brunâtre et séché recouvre les murs et tapisse le sol. L'un des corps a une main en moins. Ces trois chambres étaient au départ prévues pour accueillir d'autres membres de la famille, mais seul le cercueil de dame Armengild renferme un corps.

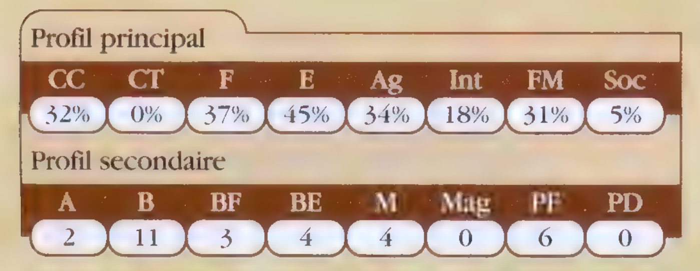
Première chambre

Cette première salle est vide, personne ne l'ayant foulée depuis des siècles. La poussière ancestrale recouvre le sol. Dame Armengild fut inhumée dans la seconde chambre, dans un cercueil finement ciselé montrant le portrait de matrone sévère de l'aristocrate. Le couvercle du sarcophage est brisé et les os sont dispersés au sol. Au fond de la salle, l'un des coins présente un trou noir et béant, dont émane une odeur de moisi. Ce passage a été creusé par les goules et mène directement à la Baronnie des Damnés.

Deuxième chambre

Un groupe de cinq goules se terre dans la seconde pièce, rongeant les os frais du Sang d'Argent. Si les aventuriers ont fait beaucoup de bruit pour ouvrir le sarcophage de l'étage supérieur, ces abominations se tiendront prêtes et bondiront sur le premier personnage arrivé en bas, dans l'espoir de le tuer avant que ses compagnons ne puissent lui porter assistance. Sans cela, les morts-vivants ne sont pas conscients de la présence des PJ et ne les rencontreront que s'ils viennent vers eux ou font trop de bruit. Les goules sont les fantassins du Chevalier Cannibale, mieux vêtues que la plupart de leurs « congénères ». Elles portent des frusques en lin grossièrement teint des couleurs du Chevalier Cannibale ; rouge et blanc. L'une d'entre elles est sergent dans l'armée du chevalier et porte une hallebarde rouillée dont elle se sert au combat. Les goules ont pour ordre de tuer quiconque pénètre dans les catacombes et font de leur mieux pour accomplir leur devoir. Le sergent tance bruyamment toute goule qui fait mine de s'enfuir. En revanche, s'il tombe ainsi qu'au moins une autre goule, les autres n'hésiteront pas à déguerpir par le passage qui mène à la Baronnie . Des traces de sang presque immanquables s'enfoncent dans le passage, ce qui peut faire penser qu'un individu sanguinolent y a été traîné.

~ GOULES ~



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	0%	37%	45%	34%	18%	31%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	11	3	4	4	0	6	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Filature, Fouille, Langue (bretonnien), Perception, Survie

Talents : Armes naturelles, Camouflage rural, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne

Règles spéciales :

- *Attaques empoisonnées* : les créatures blessées par une goule doivent réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** pour éviter de perdre 2 points de Blessures supplémentaires. Notez que ce test doit être joué pour chaque attaque infligeant des dégâts.

Folie : bête intérieure

Armure : aucune

Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : griffes ou hallebarde (uniquement le sergent)

Troisième chambre

Cette salle renferme le seul survivant du massacre ; Gormou. Celui-ci présente une vilaine blessure en travers de l'abdomen et est resté étendu sur le sol de la pièce depuis des jours. Une goule gît inerte de l'autre côté de la chambre, le cou et la poitrine criblés de coups d'épée de Gormou. La vaillance de ce dernier durant la tuerie fut telle que les goules ont préféré le laisser mourir avant de rentrer dans la salle pour se repaître de sa chair. Malheureusement, la blessure de Gormou ne lui permet pas d'affronter quoi que ce soit. Il menace quiconque pénètre dans la chambre, mais peut à peine soulever son épée, sans parler de mettre à exécution tout ce qu'il promet de faire subir aux intrus. Son état est critique et il ne tardera pas à mourir, à moins qu'un PJ ne soit assez compétent ou chanceux pour le sauver. Seul un personnage doté du talent Chirurgie peut le sortir d'affaire, et encore, à condition de réussir un **test de Soins Difficile (–20%)**. Le test est particulièrement délicat, en raison de tout le temps que Gormou a passé agonisant sur le sol et des litres de sang qu'il a perdus. En cas de réussite, il se retrouvera avec 0 points de Blessures et devra attendre une heure de plus avant de pouvoir remarcher sans aide extérieure. Si les aventuriers ne parviennent pas à le sauver, Gormou mourra au bout de quelques minutes, que ce soit des suites de ses blessures ou entre les griffes des goules, selon le moment où les PJ les rencontrent. Dans tous les cas, il devrait avoir le temps de raconter ce qu'ils veulent savoir aux aventuriers.

Gormou est imposant et musclé, les cheveux lui tombent sur les épaules et son corps comme son visage portent plusieurs balafres spectaculaires. C'est un tueur sanguinaire sur lequel Lanfranco compte pour terroriser et assassiner ses adversaires. Il est particulièrement grossier et agressif, n'hésitant pas à hurler aux goules l'éventail des supplices qu'il va leur faire endurer. Il pourra dire aux aventuriers qu'il a été envoyé dans la crypte pour rencontrer Le Beau, qui était censé lui remettre un bien précieux. En retour, Gormou devait le guider jusqu'au port et le placer à bord du prochain navire en partance de Bretonnie. L'échange devait avoir lieu dans le tombeau, car Le Beau voulait opérer en terrain neutre, ne se doutant pas que le Sang d'Argent se rendait parfois dans les catacombes pour ce genre d'affaire. Le Beau ne savait pas que Gormou viendrait avec d'autres hommes de la bande. Il était sur le point de livrer l'objet quand il y eut du mouvement au niveau de la chambre funéraire de dame Armengild et que les goules firent irruption (Gormou ne parle pas de goules, mais de « trucs rampants » ou de « créatures de la nuit », entre autres noms moins décents, comme les Moussillonais en raffolent). Les monstres ont massacré les hommes du Sang d'Argent, blessé Gormou (après qu'il eut tué l'un d'entre eux) et traîné Le Beau, qui hurlait comme un goret. Gormou pense qu'ils ont emporté Le Beau pour le dévorer, car tout le monde sait que c'est ainsi que font les créatures de la nuit. Il peut confirmer que l'homme qu'il appelle Le Beau avait bien deux doigts en moins à la main gauche et correspondait à la description que lui en font les aventuriers.



À LA POURSUITE DES GOULES

Une fois que les personnages ont appris que Guido Le Beau a été transporté sous les rues de Moussillon par des goules, ils se rapprochent sensiblement de leur proie. Il leur faut néanmoins tout d'abord trouver le moyen de remonter sa piste. Trois options s'imposent : se renseigner en ville sur les monstres souterrains, demander l'assistance du Sang d'Argent ou s'enfoncer directement dans les boyaux sombres et fétides des catacombes, en ignorant le danger. La collecte d'informations en ville apparaît comme la solution la plus évidente, mais elle ne donnera rien de concret. Les rumeurs sur les monstres qui sévissent sous et sur la ville abondent, mais elles manquent de cohérence et aucune ne se rapproche de la vérité en ce qui concerne la Baronnie du Chevalier Cannibale. La **Table 6–1 : rumeurs concernant les monstres des souterrains** vous propose quelques racontars que pourront entendre les aventuriers.

Tout est faux, et les informations diverses doivent facilement paraître dénuées de sens et de cohésion. En revanche, même si cela ne permettra pas aux PJ de découvrir la vérité, cela contribuera à les en rapprocher. Ils ne sont pas les seuls de la ville à s'intéresser à ce qui peut se tramer sous les rues. Si les personnages consacrent un certain temps à récolter les rumeurs, ils seront rapidement approchés par le poète Dagobert.

Dagobert et Morbepoigne

Dagobert est un jeune homme au teint terreux, qui ne sait pas se battre, mais qui, malgré un aspect souffreteux, est plein d'énergie et démontre un esprit vif et curieux. Il compose des chansons sur le passé du Moussillon, qu'il sublime en s'interrogeant sur le monde qui l'entoure. Malheureusement, Dagobert a complètement perdu la raison. Ses connaissances sur la Baronnie et le Chevalier Cannibale peuvent néanmoins s'avérer cruciales dans la quête des aventuriers qui traquent Le Beau. Dagobert se présente à eux avec une cape cagoulée et leur murmure qu'ils feraient bien de l'écouter s'ils cherchent la vérité sur les ténèbres qui se terrent sous les rues de Moussillon. Il paraît fébrile mais sincère, et s'inquiète pour les aventuriers s'ils ont l'intention de s'enfoncer sous terre sans être avertis de ce qui les y attend.

On ne sait pas bien comment Dagobert fait pour survivre, car il ne semble pas avoir de domicile (il prétend ne pas en avoir besoin, car il ne dort jamais), mais il est bien vivant. Il passe le plus clair de son temps à rédiger de longs poèmes peu cohérents sur les diverses conspirations qu'il a inventées, et si l'essentiel de ce qu'il raconte n'a pas de sens, il n'est pas si loin de la vérité lorsqu'il s'agit du Chevalier Cannibale. Dans un premier temps, Dagobert raconte ce qu'il sait du Chevalier Cannibale et de la Baronnie , puis il s'égare sur une autre de ses théories fumeuses. De cette manière, les PJ devraient soupçonner quelque folie chez le personnage. Parmi ses thèses les plus loufoques, il avancera que l'Empereur Karl Franz et le Roy Louen de Bretonnie ne sont en réalité qu'une seule et même personne, qui possède une sorte de don d'ubiquité lui permettant de voyager presque instantanément entre Altdorf et Couronne. Il est également convaincu que les elfes machinent un gigantesque complot visant à vendre l'humanité comme esclaves aux hommes-poissons (Dagobert a totalement inventé cette dernière espèce, mais cela ne l'empêche

TABLE 6-1 : RUMEURS CONCERNANT LES MONSTRES DES SOUTERRAINS

1d10	Rumeur
1	Les rats pullulent sous la ville entière. Ils sont si gros qu'ils portent des épées et communiquent comme des hommes !
2	Un puissant prince d'une contrée lointaine habite une gigantesque pyramide souterraine. Quiconque pénètre dans son domaine est frappé d'une terrible malédiction ! C'est arrivé à quelqu'un que je connais. Du moins, un ami à lui.
3	Dans une caverne sous la Grismerie, un minuscule personnage joue d'une harpe magique. Mais il est mauvais musicien et chaque fois qu'il fait une fausse note, un horrible monstre naît. C'est peut-être une comptine pour enfant, mais ça n'en est pas moins vrai !
4	Les seuls monstres sont dans les rues. Il y a bien une cité miroir sous la surface, mais c'est l'exact opposé de Moussillon. Les gens y sont beaux et courtois, le temps est clément et l'eau délicieuse. Il existe quelque part un accès, mais manifestement, chaque fois que quelqu'un le trouve, il ne fait aucun effort pour revenir et en faire profiter les autres.
5	L'un des navires qui accostent au port a ramené une énorme tête de monstre en pierre d'un pays lointain. Personne n'en a voulu et elle a fini à la mer. Ça a attiré toutes sortes de bestioles sournoises qui vivent dans le lit de la Grismerie et dévorent les gens.
6	Il n'y a aucun monstre sous terre. Ce que vous avez vu n'était rien d'autre que des gens ordinaires qui détestent tant la vie à Moussillon qu'ils préfèrent se terrer dans des trous.
7	L'autre nuit, une lueur ardente est tombée du ciel pour s'écraser dans la Cité Perdue. Ça luit encore la nuit. À l'endroit où c'est tombé, ceux qui ont été enterrés il y a bien longtemps reviennent à la vie et réussissent parfois à sortir de leur tombe.
8	Tout le monde sait que les monstres ne sont qu'un châtiment venu d'en haut. Si seulement les gens étaient plus nombreux à se presser à la chapelle du Graal pour recevoir la bénédiction d'Aurore et payer leur dû, ces horreurs nocturnes nous laisseraient tranquilles !
9	Moussillon agit curieusement sur l'esprit. Les monstres, ça n'existe pas. C'est votre imagination qui vous joue des tours.
10	C'est la fin du monde. Les enfers s'ouvrent sous nos pieds et les démons se déversent pour tous nous dévorer. Ne soyez pas si étonné, cela fait déjà quelque temps.





pas d'y faire de sinistres allusions si des PJ elfes sont présents), mais aussi que les chevaliers de Bretonnie sont possédés par des parasites qui contrôlent l'esprit, venus d'un autre monde, par-delà les étoiles.

La théorie de conspiration la plus étrange de Dagobert raconte que Landouin, premier duc du Moussillon et Compagnon de Gilles, serait directement responsable de la malédiction qui pèse sur l'ancien duché. Ce fut au cours de la bataille de Landouin contre une horde de morts-vivants qui avait envahi le Moussillon, que le duc fut vaincu et se trouva à la merci du chef nécromancien. Le sombre sorcier proposa un marché à Landouin : ce dernier vivrait s'il offrait son duché aux puissances de la fausse vie jusqu'à la fin des temps. Landouin connut alors un bref mais tragique manque de vaillance et accepta l'accord, car il ne pouvait subir le déshonneur d'être le premier des Compagnons à faillir sur le champ de bataille. C'est ainsi que fut scellé le destin du Moussillon. Ce ne sera qu'en allant réveiller Landouin parmi les morts et en l'obligeant à assumer la responsabilité de ses actes que la malédiction pourra être levée. Telle est la thèse de Dagobert, qui a écrit sur la question une chanson qui tient presque la route. Il la trimballe avec lui où qu'il aille, rédigée sur un parchemin qu'il a probablement volé quelque part. Il le confie au premier aventurier qui aura le malheur de montrer le moindre intérêt pour ses divagations.

Dagobert raconte que sous la ville s'étend tout un royaume qui reflète la société de Bretonnie, gouverné par le Chevalier Cannibale, puissant mort-vivant qui se présente comme le baron des morts qui foulent la terre. Sous l'autorité du Chevalier Cannibale, on trouve les ducs, immondes créatures qui dirigent certains cantons de la Baronnie . Puis, il y a les légions de goules, qui se comptent par milliers et font office de fantassins du Chevalier Cannibale. Les goules mettent leur nez dans les affaires de la surface, notamment en enlevant de pauvres gens pour les dévorer, mais elles concluent également des marchés avec certains groupes peu scrupuleux de la ville.

Dagobert détient deux tablettes en pierre de la taille de la main, chacune gravée d'un texte en bretonnien ancien. Il y est décrit un rituel selon lequel on jette les tablettes au port, tandis que l'on récite solennellement une requête pour l'auditoire. Le rituel est censé invoquer un envoyé de la Baronnie, avec qui le requérant peut négocier. Dagobert pense que c'est de cette manière que certains individus implorent une faveur du Chevalier Cannibale, en promettant aux goules de leur fournir toutes les victimes qu'elles voudront. Le poète explique qu'il a trouvé les tablettes sur un corps mutilé découvert une nuit au port, assurément quelqu'un qui avait prévu de faire appel à un tel intermédiaire, mais avait omis de promettre aux goules ce qu'elles avaient envie d'entendre. Ce qu'il sait du Chevalier Cannibale est une combinaison de sa propre intuition et de ce qu'il a entendu à droite et à gauche.

Les informations du poète fou sur le Chevalier Cannibale sont correctes. Celui qui jette les tablettes dans l'eau du port ou dans la Grismerie et qui récite à voix haute ce qui est écrit invoque un envoyé de la Baronnie des Damnés. Cet intermédiaire s'appelle Morbepoigne. C'est une goule qui sert le Chevalier Cannibale en tant que courtisan haut placé. Morbepoigne est accompagné de plusieurs goules et il n'hésitera pas à leur faire tuer et dévorer quiconque le menace ou l'invoque à la légère. En revanche, il paraît presque sain d'esprit pour un mort-vivant anthropophage.

Morbepoigne consent à accorder aux aventuriers une audience avec le Chevalier Cannibale. L'une de ses missions consiste à localiser d'éventuels aventuriers susceptibles d'être exploités par son chef. S'il estime que les aventuriers ne vont pas l'attaquer (il est normalement accompagné de suffisamment de fantassins goules (cf. profil page 80) pour dissuader tout groupe sensé), il leur propose de les guider à travers la Baronnie jusqu'à l'entretien. Il les mène jusqu'au quartier le plus proche de la Cité Perdue et s'enfonce dans un tunnel caché parmi les ruines d'une demeure autrefois prestigieuse. Les autres habitants de la Cité Perdue restent à l'écart de Morbepoigne, si bien que les personnages n'ont pas à s'inquiéter pour leur sécurité tant qu'ils restent auprès du chef goule et de ses soldats. Les vivants qu'ils croiseront sur leur route se feront également très rares. Le tunnel est bien dissimulé derrière les vestiges d'une magnifique cage d'escalier. Le boyau est étroit et visqueux, dégageant une forte odeur d'égouts. Le souterrain semble s'enfoncer pendant des kilomètres, illuminé de temps à autre par des torches vacillantes et des plaques de champignons produisant une étrange lueur. Il finit par déboucher sur l'un des embranchements de cet égout d'une autre époque, moment à partir duquel les aventuriers pénètrent réellement dans la Baronnie des Damnés.

Morbepoigne

Morbepoigne est une goule grande et mince, qui se tient plus droite que ses congénères et se vêt d'atours luxueux, mais mités. Son long visage émacié ressemble davantage à un crâne étiré et il tient son nom de l'un de ses bras, pourri jusqu'à l'os. Ayant reçu une bonne instruction de son vivant, Morbepoigne parle aussi bien le bretonnien que le reikspiel et présente les manières d'un aristocrate de Bretonnie.



– MORBEPOIGNE –

Race : goule
Carrière : Héraut (ex-Valet)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	10%	42%	50%	49%	33%	41%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	5	4	0	6	0

Compétences : Baratin, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, histoire), Connaissances générales (Bretonnie), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Évaluation, Filature, Fouille +10% Langue (bretonnien, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Perception +10%, Survie
Talents : Armes naturelles, Camouflage rural, Dur en affaires, Effrayant, Étiquette, Sans peur, Sociable, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Attaques empoisonnées* : les créatures blessées par une goule doivent réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** pour éviter de perdre 2 points de Blessures supplémentaires. Notez que ce test doit être joué pour chaque attaque infligeant des dégâts.

Folie : bête intérieure
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes
Dotations : vêtements moisis, bourse

La tête la première

Plutôt que de prendre le temps de se renseigner à Moussillon, dans l'espoir que quelqu'un sache où Le Beau a été emporté, les aventuriers risquent de s'enfoncer directement dans le tunnel pour tuer tout ce qu'ils croisent. Bien que cette approche ne soit pas d'une grande finesse, elle peut tout à fait porter ses fruits, même si les PJ seront probablement surpris par la manière. Le tunnel de la crypte de dame Armengild donne sur un grand tombeau, encore plus ancien, qui accuse sévèrement le poids du temps. Il fut creusé dans la terre avant même la construction de la cité. Les siècles et le poids de la ville l'ont fait sombrer dans les profondeurs. L'endroit est désormais à moitié inondé et envahi par des herbes noires. L'air y est à peine respirable. Le tombeau forme un L, ses murs en terre menacent de s'effondrer et quelques os bien rongés apparaissent dans des alcôves rudimentaires, ce qui laisse supposer que des gens y étaient autrefois inhumés.

Le niveau de l'eau monte à hauteur de poitrine et gêne considérablement le combat, c'est pourquoi les aventuriers y subissent un malus de -10% en Capacité de Combat. L'obscurité est telle que des aventuriers dépourvus de source lumineuse seront encore plus désavantagés. Ce n'est pas le meilleur endroit pour se faire prendre dans une embuscade, et les deux goules qui s'y tapissent le savent bien, tout comme l'immonde monstre visqueux.

Les goules sont des assassins, d'habiles meurtriers laissés en arrière par celles qui ont pris Le Beau, pour s'assurer de ne pas être suivies. Le monstre, quant à lui, est probablement un parent dégénéré des hommes gris, que les ténèbres et la crasse ont rendu fou. Quoi qu'il en soit, il est aussi abominable qu'affamé et, s'il laisse les goules tranquilles, les aventuriers sont en revanche à son goût. Les PJ ne verront en fait qu'une masse dégoulinante et puante de végétaux, d'herbes entremêlées et de plantes grimpantes et frétillantes qui recouvrent complètement le corps du monstre. Les goules sont postées dans l'eau en attendant de sauter sur les personnages (elles n'ont pas besoin de respirer et l'eau est suffisamment trouble pour servir de cachette), tandis que le monstre du tombeau est tapi près de la sortie la plus éloignée. Ni les goules ni le monstre ne subissent de malus en Capacité de Combat en raison du niveau de l'eau, car ils sont habitués à tuer dans ces conditions.

Une issue permet de sortir du tombeau, de l'autre côté, où se tient le monstre. Il faut passer par une petite porte en pierre, mais malheureusement, le niveau de l'eau est tel que les personnages vont devoir nager en apnée. Après quelques mètres dans ce « siphon », les aventuriers émergent dans les ruines d'un gros embranchement d'égout, dont l'architecture rappelle une église, avec des colonnes et des bas-reliefs qui se délabrent dans cette atmosphère répugnante. Ce n'est qu'un avant-goût de la Baronnie des Damnés.

– ASSASSINS GOULES –

Race : goule
Carrière : Éclaireur

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	0%	47%	55%	54%	28%	46%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	15	4	5	4	0	6	0

Compétences : Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Escalade, Esquive, Filature +10%, Fouille +10%, Langue (bretonnien), Orientation, Perception +10%, Pistage, Survie
Talents : Armes naturelles, Camouflage rural, Camouflage souterrain, Effrayant, Sans peur, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Attaques empoisonnées* : les créatures blessées par une goule doivent réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** pour éviter de perdre 2 points de Blessures supplémentaires. Notez que ce test doit être joué pour chaque attaque infligeant des dégâts.

Folie : bête intérieure
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : griffes







– MONSTRE DU TOMBEAU –

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
64%	0%	58%	65%	46%	25%	43%	22%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	24	5	6	4	0	0	0

Compétences : Dissimulation +10%, Esquive, Filature, Intimidation, Natation, Orientation, Perception +10%, Pistage, Survie

Talents : Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Frénésie, Menaçant, Sans peur, Sens aiguisés, Troublant, Vision nocturne

Règles spéciales :

- *Amorphe* : l'anatomie du monstre du tombeau limite grandement les coups dévastateurs. Toutes les valeurs de critique obtenues contre un homme gris sont réduites de 2. Si cela amène la valeur de critique à 0, le monstre du tombeau ne subit tout simplement pas de coup critique.
- *Aura fangeuse* : toute créature qui s'approche dans un rayon de 6 mètres (3 cases) du monstre du tombeau doit réussir un test de Force Mentale sous peine de voir sa détermination s'effilocher, ce qui se traduit par un malus de –20% aux tests d'Endurance et de Force Mentale.

Armure : aucune

Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : griffes et crocs

LA BARONNIE DES DAMNÉS

La Baronnie est le domaine du Chevalier Cannibale, forgé à partir du tout-à-l'égout commandité par le malavisé Afregar, duc de Moussillon, réseau dont la construction ne fut jamais achevée. Afregar y consacra d'impressionnantes sommes d'argent et le système est une véritable prouesse technologique et artisanale, mais subsiste également comme le symbole affligeant de son ambition stérile. Des torches illuminent faiblement certains passages, quelques plaques de lichen phosphorescent aussi, ce qui confère une pénombre dérangeante à l'endroit. Les plafonds, hauts et en voûte, se perdent dans l'obscurité, tandis qu'une lumière pâle est reflétée par le filet d'eau répugnante qui se déverse au milieu de chaque couloir. Les goules vivent dans des huttes misérables et des niches creusées dans les murs de pierre, s'amassant en communautés qui rappellent quelque peu les villages de paysans du Moussillon.



Çà et là, sont suspendues d'immondes bannières grotesquement inspirées des armoiries des nobles de Bretonnie. On y reconnaît d'étranges symboles héraldiques, comme des crânes, des coquilles d'escargots, des mains coupées, etc. Ces bannières sont là pour signifier que l'on se trouve sur le domaine de l'un des ducs du Chevalier Cannibale. Ceux-ci vivent quant à eux dans des forts de fortune, faits de bouts de bois et de morceaux de maçonnerie délabrée, dans les passages les plus importants des égouts.

L'atmosphère est ici irréelle, écœurante et dérangeante. Les égouts sont en partie inondés d'eau stagnante et puante déversée par la Grismerie. Il n'est pas rare de voir passer une charogne ou un corps de goule. L'œil observateur ne pourra manquer de noter les nombreux indices du régime alimentaire des goules ; par là un fémur rongé qui a tout l'air d'être humain, par ici un crâne fracassé qui ne peut être animal, etc. Les goules ne se nourrissent pas exclusivement de chair humaine, mais quand elles veulent festoyer, il n'est pas question de leur proposer autre chose. Il est difficile de mesurer la taille de la Baronnie, mais elle est au moins peuplée de plusieurs centaines de goules, et peut-être bien plus, car personne ne sait combien de kilomètres de tunnels Afregar fit construire avant que ne capote le projet.

Si les aventuriers pénètrent dans la Baronnie accompagnés de Morbepoigne, ils pourront évoluer sans être inquiétés, à condition de coller aux basques de leur guide et de ne rien faire qui puisse irriter les goules. Les goules de paysans ont mieux à faire que de défier un envoyé personnel du Chevalier Cannibale, si bien qu'elles le laissent tranquille, même s'il se promène avec plusieurs êtres vivants bien juteux. Morbepoigne mène les aventuriers jusqu'à la cour du Chevalier Cannibale par le chemin le plus rapide, mais il doit malgré tout emprunter divers passages des égouts, ce qui va donner un bon aperçu de la Baronnie aux PJ. De nombreux yeux suspicieux les observent depuis les taudis qui longent les tunnels principaux et les boyaux plus étroits et fétides.

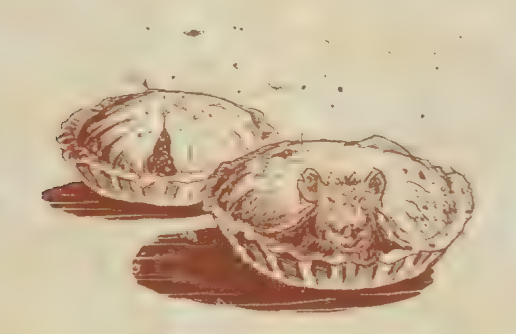


Le duc de l'Esquille

Si les aventuriers débarquent dans la Baronnie en descendant seuls des catacombes, ils auront droit à un autre genre de réception. Dès qu'ils atteignent le premier tronçon des égouts, ils sont repérés par plusieurs goules affamées (cf. profil page 80) qui occupent quelques huttes près de la sortie du tunnel. Il s'agit de créatures vraiment répugnantes, toutes rachitiques et difformes, mais elles sont très nombreuses. Elles attaquent les PJ à vue, en tentant de les acculer dans le filet d'eau qui coule au milieu du tunnel pour les y noyer. Après quelques rounds de combat, une voix puissante et profonde s'élève : « Cela suffit ! » Les goules font immédiatement retraite et se tapissent dans leurs taudis en pleurnichant, tremblantes de peur. La voix est celle du duc de l'Esquille, l'un des seconds du Chevalier Cannibale, qui règne dans cette partie de la Baronnie. Le duc de l'Esquille est proprement hideux. Cette obèse monstruosité à l'énorme mâchoire prognathe présente une orbite oculaire vide dans laquelle pullule la vermine. Il porte des atours aristocratiques parfaitement ridicules, en hermine certes, mais moisis et mités, tandis que des fentes dans le velours laissent apparaître des intestins desséchés. L'odeur dégagée par le duc est abominable, pire encore que celle des égouts. Il est accompagné d'une garde d'honneur de goules armées de hallebardes.

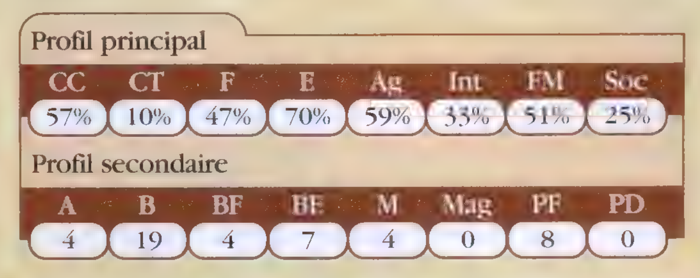
Le duc de l'Esquille, qui, si l'on peut dire, fait partie des goules nobles, est mieux nourri que la plupart de ses congénères et ne ressent pas l'envie immédiate de dévorer les aventuriers. Au lieu de cela, il est curieux de savoir ce que les PJ sont venus faire dans la Baronnie. À l'instar de Morbepoigne, le duc sait que le Chevalier Cannibale est à la recherche d'humains qu'il pourra manipuler, menacer ou faire chanter, afin qu'ils fassent ce dont ses goules sont incapables. Si les personnages racontent au duc qu'ils cherchent un individu qui a été traîné dans la Baronnie, l'énorme goule y verra une merveilleuse occasion de s'attirer les faveurs du Chevalier Cannibale, en lui présentant un groupe d'hommes prêts à servir la Baronnie. Le duc de l'Esquille ordonne aux goules paysannes de laisser les aventuriers tranquilles et même de les escorter jusqu'à la cour du Chevalier Cannibale.

En termes de personnalité, la laideur du duc contraste avec ses manières en apparence joviales. Il rit, plaisante et s'attarde sur la gloire de la Baronnie, malgré son aspect déliquescent et indigent. Mais derrière cette façade, le duc est une goule ambitieuse et prête à tout et, bien sûr, un glouton de chair humaine. Si les aventuriers se montrent menaçants ou violents, le duc n'hésitera pas à donner à toutes les goules du secteur l'ordre de sauter sur les intrus. Les PJ seront alors submergés par des vagues successives de morts-vivants de faim. En gros, les aventuriers ont tout intérêt à se montrer prudents dès qu'ils pénètrent dans la Baronnie et à faire ce qu'on leur demande, sans quoi ils mourront dans des circonstances atroces, pour le plus grand plaisir culinaire des goules.



– DUC DE L'ESQUILLE –

Race : goule
Carrière : Chef (ex-Brute)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
57%	10%	47%	70%	59%	33%	51%	25%

Profil secondaire

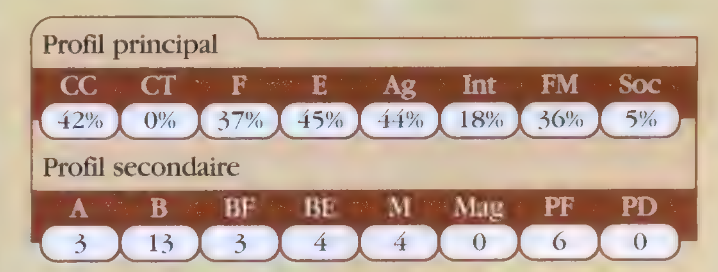
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
4	19	4	7	4	0	8	0

Compétences : Commandement +10%, Connaissances académiques (stratégie/tactique), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Évaluation, Filature, Fouille +10%, Intimidation +10%, Langue (bretonnien), Perception +20%, Survie
Talents : Armes naturelles, Camouflage rural, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Effrayant, Parade éclair, Résistance accrue, Sans peur, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Attaques empoisonnées* : les créatures blessées par une goule doivent réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** pour éviter de perdre 2 points de Blessures supplémentaires. Notez que ce test doit être joué pour chaque attaque infligeant des dégâts.

Folie : bête intérieure
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : griffes ou hallebarde

– GARDES D'HONNEUR DU DUC –

Race : goule
Carrière : Soldat



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
42%	0%	37%	45%	44%	18%	36%	5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	13	3	4	4	0	6	0

Compétences : Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Filature, Fouille, Intimidation, Langue (bretonnien), Perception +10%, Survie
Talents : Armes naturelles, Camouflage rural, Coups précis, Coups puissants, Effrayant, Maîtrise (armes lourdes), Sans peur, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Attaques empoisonnées* : les créatures blessées par une goule doivent réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** pour éviter de perdre 2 points de Blessures supplémentaires. Notez que ce test doit être joué pour chaque attaque infligeant des dégâts.

Folie : bête intérieure
Armure : armure légère (armure de cuir complète)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : griffes ou hallebarde







récupérés dans la Cité Perdue. La cour ne connaît pas le repos, car le Chevalier Cannibale ne dort jamais, tandis que les goules de la Baronnie font tour à tour montre de servilité et d'ambition, pour gagner les faveurs de leur seigneur.

La vue du Chevalier Cannibale est spectaculaire. Homme grand et noblement proportionné, le chevalier était autrefois fort et beau. Son visage tient aujourd'hui davantage du cadavre, toujours habité de mouches et d'asticots. Seuls ses yeux d'un bleu perçant sont restés intacts, témoignant de l'intelligence qui a survécu à la décrépitude physique imposée par le passage à l'état de goule. L'armure du Chevalier est probablement le plus bel objet de toute la Baronnie. Il s'agit d'une armure de plaques complète, sur mesure, magnifiquement ciselée de fleurs de lys et autres motifs héraldiques, rehaussés d'or. Les armes personnelles du chevalier, un soleil blanc sur un ciel rouge, sont blasonnées sur le poitrail et recouvertes d'un vernis brillant. Le casque du chevalier, sur lequel est perché un soleil façonné en or blanc, est posé à ses pieds. Son épée, magnifique arme à deux mains dont la facture n'a rien à envier à son armure, est généralement appuyée contre le trône.

Le Chevalier Cannibale est une créature ambitieuse. Il voudrait acquérir un plus grand contrôle du monde de la surface, non pas pour assurer sa survie (même si cela apporterait davantage de chair fraîche à ses goules), mais parce que son désir le plus ardent est de dominer les êtres vivants. Depuis qu'il est mort-vivant, il éprouve un mépris sans bornes pour les vivants, que ce soit par pure jalousie ou en réaction à une injustice dont il aurait été victime et qui glacerait encore son cœur corrompu. En tout cas, il est prêt à négocier avec des aventuriers qui se présentent à sa cour et lui montrent le respect qu'il estime lui être dû. Il pourra notamment leur donner sur un plateau ce qu'ils sont venus chercher jusqu'ici : Guido Le Beau.

La cour du Chevalier Cannibale

La cour du Chevalier Cannibale occupe un tronçon entier des égouts, un énorme embranchement en T, qui ressemble davantage à la nef d'une grande église qu'à une voie d'écoulement. Quatre gigantesques colonnes cannelées soutiennent le toit. Entre ces piliers, se dresse une petite pyramide de marches au sommet de laquelle se tient le trône du Chevalier Cannibale, fait d'os, de crânes et d'armes d'intrus qui se sont égarés dans la Baronnie. Les bannières des ducs sont partout, car chacun de ses simulacres d'aristocrates veut hisser ses couleurs à proximité de son roi. De nombreux trésors de la Cité Perdue sont entreposés ici, allant de vieux meubles à de belles tapisseries désormais frelatées par l'humidité. Le Chevalier Cannibale amasse les apparats d'un monarque autour de son trône, des courtisans serviles aux bouffons et aux bardes. Des goules vêtues de tuniques de hérauts soufflent des notes horriblement fausses dans des trompettes volées, annonçant l'arrivée d'invités à la cour. Les scribes officiels gribouillent avec zèle dans des grimoires moisis,

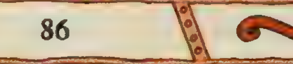
GOULES ET CARRIÈRES

Dans la plupart des environnements, les goules ne sont que des créatures bestiales et affamées. Dans le meilleur des cas, les plus puissantes d'entre elles sont des Brutes ou des Éclaireurs. Mais la Baronnie des Damnés jouit d'un statut très particulier et les goules y assument des fonctions proches des humains. Si vous souhaitez des monstres plus détaillés, il vous suffit de prendre la goule de base (cf. page 80) et d'y adjoindre des carrières du guide des *Chevaliers du Graal* ou de *WJDR*.

La tête de Guido Le Beau

La bande du Sang d'Argent a commis l'erreur de tuer l'un des espions du Chevalier Cannibale, d'autant que cette goule était particulièrement rusée et débrouillarde, et figurait parmi les agents les plus efficaces de la Baronnie. Le Chevalier fut grandement courroucé par la nouvelle et ordonna des représailles à l'encontre du Sang d'Argent. Quelques jours plus tard, un détachement de la bande du port se réunit dans les vieilles catacombes des Valence et le duc de l'Esquille orchestra son massacre pour honorer les ordres de son maître. Le duc captura l'un des membres du Sang d'Argent, qui prétendait ne pas en être, se présentant comme Guido Le Beau, hors-la-loi et champion des gens du peuple. Le Chevalier Cannibale n'éprouva aucune bienveillance à cette évocation, étant lui-même noble (même si seuls les morts-vivants le reconnaissent désormais comme seigneur), et fit exécuter Le Beau sur-le-champ avant que ses divagations ne suscitent quelque esprit de rébellion chez les goules. Le Beau est donc mort, et le Chevalier Cannibale peut appeler l'un de ses serviteurs d'un claquement d'osselets pour exhiber la tête de Guido Le Beau, effectivement sur un plateau. Les aventuriers devraient se rappeler que c'est précisément ce qu'ils sont venus chercher à Moussillon.

Les PJ voudront probablement récupérer la tête. Tenter de la prendre par la force est tout à fait suicidaire, car le Chevalier Cannibale est un adversaire proprement redoutable et sa garde baronniale, goules d'élite postées derrière le trône, veille à tout instant sur sa personne. Si les aventuriers font un geste de travers à la cour, ils mourront encore plus vite que n'importe où ailleurs dans la Baronnie. S'ils veulent la tête, il leur faudra la demander humblement. Le Chevalier Cannibale consent à la leur céder s'ils exécutent d'abord une mission pour lui. Malheureusement pour les personnages, la tâche n'a rien de simple, et surtout, elle risque fort de leur déplaire. S'ils préfèrent ne pas accepter la mission, le







chevalier les laissera quitter la Baronnie sans encombre, mais ils devront laisser la tête de Guido Le Beau derrière eux.

Le Chevalier Cannibale

Rares sont les habitants de la Baronnie qui émettent des hypothèses sur la véritable identité du Chevalier Cannibale. La plupart estiment qu'il n'est qu'une goule plus rusée et forte que les autres, qui s'est imposée par la sélection naturelle. La vérité est à la fois plus sombre et plus tragique, mais elle sera peut-être un jour découverte. La créature que l'on connaît désormais sous le nom de Chevalier Cannibale était jadis appelée le baron Jules de Fontainebleau, chevalier du Royaume dont l'interprétation du code chevaleresque était qu'un noble avait le droit d'exercer son autorité sur les hommes inférieurs, pour leur propre bien, et qu'ils devaient lui obéir en tout point. Excellent combattant et véritable tyran, Jules s'imposa comme un choix naturel quand le Roy Charles dut sélectionner les nobles qui allaient mener un ost de chevaliers errants sur le front des nouvelles guerres saintes. Ces conflits faisaient rage depuis plus d'une génération, ayant débuté lorsque les chevaliers des Principautés Frontalières, au sud-est de la Bretonnie, avaient fait appel à l'aide du Roy pour débarrasser leurs terres des orques et des gobelins. En 1480 (2458), le baron Jules et bien d'autres chevaliers errants se présentèrent dans les Principautés Frontalières et surent contrer les peaux-vertes sans plier. Le baron était connu pour la discipline qu'il imposait et l'obéissance inconditionnelle qu'il exigeait de ses troupes. Les peaux-vertes trouvèrent une mort bien méritée sous les lames des chevaliers errants qui étaient sous les ordres du baron, qui mit lui-même magistralement la main à la pâte.

En 1488 (2466), alors que les peaux-vertes étaient apparemment en retraite, le baron Jules décida de poursuivre une troupe de guerre orque dans les terres sauvages qui s'étendent au sud des forteresses des Principautés Frontalières. Il espérait massacrer de nombreux orques au cœur même de plusieurs tribus, pour que la peur s'instille dans le cœur de toute peau-verte ! Mais l'erreur du baron Jules fut de croire que les orques n'étaient que des animaux ne sachant que saccager, incapables de la moindre stratégie ou tactique. Alors qu'il pourchassait les peaux-vertes, une impressionnante horde d'orques et de gobelins apparut sur les reliefs alentour, encerclant complètement Jules et son ost de chevaliers errants. Plusieurs tribus orques s'étaient réunies pour châtier les Bretonniens et Jules se trouvait pris entre les mâchoires de leur vengeance.

Ceux qui revinrent en Bretonnie pour raconter ce qui suivit furent peu nombreux, mais Jules survécut jusqu'au bout. Ses chevaliers étaient piégés, acculés, réduits à contrer tant bien que mal des vagues successives d'orques écumant de rage et à esquiver d'innombrables salves de flèches gobelines. Tous les chevaliers errants, ou presque, succombèrent. Après trois jours et trois nuits de combat acharné, les orques purent danser sur les piles de corps bretonniens. Mais Jules n'était pas mort. Coincé sous un tas de dépouilles, il lui fallut attendre des semaines, le temps que les corps se décomposent suffisamment, pour pouvoir s'en extraire. Lui-même ne sait pas vraiment comment il a pu survivre aussi longtemps, mais il passa une bonne partie de cet épisode à être hanté d'hallucinations. C'est peut-être là que commença à se développer son goût pour la chair humaine. Quoi qu'il en fût, quand Jules parvint enfin à s'échapper, il n'était guère plus qu'un dément, doté d'une raison tout juste suffisante pour rentrer en Bretonnie par ses propres moyens. Sa lucidité revint progressivement et il s'imaginait alors rentrer chez lui en héros, seul survivant d'une défaite certes tragique, mais ô combien chevaleresque. La réalité fut tout autre.

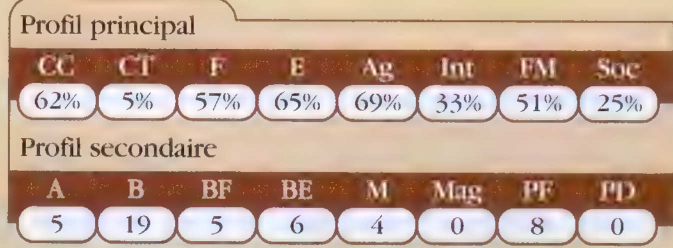
Quand il parvint au fort qui était le sien, il fut accueilli par un sentiment général d'effroi. Sa femme s'évanouit sous le choc et ses fidèles serviteurs lui fermèrent les portes au nez. Jules était devenu un monstre. Son visage était affreusement creusé et jaunâtre, et ses dents tenaient plus de crocs. Ses mains n'étaient plus que des pattes griffues et sanguinolentes et l'exhalaison de la mort l'accompagnait où qu'il allât. Sa chair déchirée laissait apparaître boyaux et muscles. Il n'était plus qu'un être immonde, chassé de ses propres terres par des manants armés de torches et de fourches, sous les ordres des membres de sa propre famille. Jules était furieux. Il était chevalier de Bretonnie et méritait le pouvoir qu'on lui avait soustrait. Il partit alors à la recherche d'une terre où il pourrait rebâtir son influence, oubliant le code chevaleresque pour se concentrer sur la domination des hommes. Il se présenta à Moussillon et y découvrit un endroit où un homme capable et inflexible pourrait retrouver le pouvoir qui lui revenait, aussi horrible fût son apparence. Et sous les rues de la ville, il trouva une terre de ténèbres et de puanteur qui n'attendait que lui pour être gouvernée. Les prédateurs rampants de la Cité Perdue virent en lui un chef et un frère. Ainsi naquit la Baronnie.

Le Chevalier Cannibale est avide de pouvoir. Il est désormais maléfique et corrompu, et ne voit dans les êtres vivants que des créatures tout juste bonnes à lui obéir. Malbaude l'a récemment contacté pour lui proposer un accord. Le Chevalier Cannibale se retrouvera maître de toute la ville s'il aide le Chevalier Noir à prendre le pouvoir et à protéger le Moussillon contre l'attaque inexorable que prépare le Roy. Le Chevalier Cannibale évalue la proposition, qu'il acceptera probablement, dans l'espoir que toute la ville, puis tout le Moussillon, deviendront des terres de monstres dont il sera le roi.

– CHEVALIER CANNIBALE –

Race : goule

Carrière : Chef (ex-Chevalier du Royaume, ex-Chevalier errant, ex-Écuyer)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
62%	5%	57%	65%	69%	33%	51%	25%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
5	19	5	6	4	0	8	0

Compétences : Charisme, Commandement +10%, Connaissances académiques (généalogie/héraldique +10%, stratégie/tactique +10%), Connaissances générales (Bretonnie), Déplacement silencieux, Dissimulation, Dressage, Équitation, Escalade, Esquive +20%, Filature, Fouille, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien, reikspiel, tiléen), Perception +10%, Soins des animaux, Survie

Talents : Armes naturelles, Camouflage rural, Coups puissants, Effrayant, Étiquette, Grand voyageur, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes), Sans peur, Vertu du chevalier, Vertu de l'idéal, Vision nocturne

Règles spéciales :

• *Attaques empoisonnées* : les créatures blessées par une goule doivent réussir un **test d'Endurance Assez difficile (–10%)** pour éviter de perdre 2 points de Blessures supplémentaires. Notez que ce test doit être joué pour chaque attaque infligeant des dégâts.

Folie : bête intérieure

Armure : armure lourde (armure de plaques complète)

Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5

Armes : griffes, arme à deux mains (épée à deux mains)

Dotations : la Baronnie des Damnés et tout ce qu'elle renferme.









SERVIR LE CHEVALIER CANNIBALE

Le Chevalier Cannibale a en tête trois missions importantes qui ne peuvent être confiées qu'à des habitants de la surface. L'une d'entre elles sera proposée aux aventuriers en échange de la tête de Le Beau. Les trois missions sont les suivantes : tuer Geffroy le Pur, empoisonner le puits du quartier de la Chapelle et faire couler l'un des navires d'esclaves des Écorcheurs, afin de renouveler la réserve de corps frais pour les goules. Toutes ces tâches sont franchement malsaines, mais les aventuriers ont le choix entre retourner à Lyonesse les mains vides, ou se les salir comme jamais.

Assassiner Gefroy

Geffroy le Pur est un chevalier de la Quête vieillissant. Vous trouverez plus de détails sur le personnage dans le **Chapitre III : L'avènement du Chevalier Noir**. Il fait partie des rares héros du Moussillon. Cet homme courageux et dévoué ne tire aucune arrogance d'être bien né, et les nombreux revers que lui a réservés la vie n'en ont pas fait un être amer. Bien que Geffroy cherche officiellement le Graal, il a fini par estimer n'en être pas digne. Il considère aujourd'hui que sa véritable mission envers la Dame s'accomplira en redressant les torts qu'il croisera sur la route de sa quête infructueuse. Sachant qu'il ne trouvera jamais le calice sacré, il se consacre pleinement à la lutte contre le mal et à la protection des innocents. Rares sont les hommes aux intentions aussi louables dans toute la Bretonnie, sans parler du Moussillon. Ils ne sont pas plus nombreux, ceux qui méritent moins d'être lâchement assassinés par des aventuriers. Pourtant, si les PJ veulent la tête de Le Beau, il leur faudra peut-être passer par là.



Geffroy se trouve actuellement dans les collines du Charnier, tout près de l'enceinte. Il pourchasse des zombies et des squelettes qui dévorent les paysans des faubourgs de la porte Sud. Le Chevalier Cannibale peut dire aux aventuriers que la dernière fois qu'on a vu Geffroy, il était au coteau du Carnage, un grand tertre très ancien qui renferme une fosse commune particulièrement répugnante. Le coteau ne se remarque que par de vieux gibets qui se dressent en son sommet, où les criminels étaient attachés il y a des dizaines d'années ou enfermés dans des cages, pour servir de repas aux zombies. L'endroit est depuis longtemps trop dangereux, même pour les exécutions, si bien que Geffroy a toutes les chances d'être la seule personne à rôder autour du coteau. Si les aventuriers ne se sont pas encore rendus aux collines du Charnier, ils seront probablement agressés par des zombies ou des squelettes, ce qui devrait leur montrer à quel point le secteur est hostile et les horreurs que la malédiction et la peste rouge ont engendrées au fil des générations.

Le coteau du Carnage se retrouve facilement, grâce aux potences qui ornent son sommet, et que l'on peut entrevoir dans l'écœurante brume qui enveloppe toute la colline. À l'approche du tertre, les aventuriers entendent des bruits de combat, le métal crissant sur le métal ou s'enfonçant dans la chair. S'ils vont dans cette direction, ils assisteront à une scène de bataille entre Geffroy et plusieurs zombies (cf. *WJDR*, page 229). Ces horreurs sont manifestement les dépouilles récemment animées de soldats ou de mercenaires ayant succombé à la peste, car ils portent encore des lambeaux d'armure ou des armes brisées et rouillées. Le cheval de Geffroy gît non loin, tandis que deux morts-vivants s'en repaissent. Geffroy affronte vaillamment trois zombies de plus. Si les aventuriers n'interviennent pas, Geffroy tue ses adversaires avec brio, mais aussi quelque peine, puis il trucide les deux zombies qui dévorent sa monture. Il prononce quelques mots en hommage à Bucéphale, son fidèle destrier qui l'avait servi pendant des années, sachant qu'il n'en trouvera pas un de sitôt dans cette contrée. Il retourne ensuite au quartier de la porte Sud, dans l'espoir de trouver une masure où il pourra passer la nuit et récupérer de ses blessures.

Cela fait longtemps que Geffroy n'a pas conversé et il se montre accueillant avec les étrangers, surtout s'ils l'ont aidé à achever les zombies. Même s'il les a vus se tenir à distance et le laisser en découdre tout seul, il ne leur fera aucun reproche. Il sait bien qu'il est celui qui a fait vœu de protéger l'opprimé et qu'il ne doit imposer cette abnégation à personne. Il n'exprimera de remontrance que si l'un des aventuriers est manifestement chevalier de Bretonnie. C'est un homme tout à fait cordial, bien que las du poids des années et de l'expérience. Il discute avec joie si les aventuriers lui en laissent l'occasion. Il s'intéresse à leurs aventures, décrit certains des sites qu'il a visités au Moussillon, demande qu'on lui parle du reste du monde et apparaît comme l'homme juste et bon qu'il est.

Accomplir la mission

Le meurtre de Geffroy n'est pas chose aisée, aussi bien d'un point de vue pratique que moral. Le chevalier est peut-être âgé, mais il est aussi coriace que du cuir de grenouille séché et son instruction martiale est impeccable. L'affronter directement est hasardeux. Il sera plus facile de le suivre jusqu'au taudis où il va passer la nuit pour le tuer dans son sommeil, même si cela n'allègera en rien la conscience des PJ. Il suffira de ramener le corps ou la tête de Geffroy pour prouver au Chevalier Cannibale que la tâche est exécutée et peut-être aussi pour mettre en évidence une facette des personnages qu'ils préféreraient ignorer.

Une petite goutte de poison

N'importe quel aventurier pourra comprendre l'importance du puits du quartier de la Chapelle. Il s'agit de la seule source d'eau à peu près potable de toute la ville, peut-être de tout le Moussillon, car il va la chercher dans des profondeurs que la pestilence du duché n'a jamais atteintes. Des dizaines de personnes viennent chaque jour tirer un peu d'eau au puits, ce qui constitue la principale raison de la grande densité démographique du quartier. Si le puits était vicié, la mortalité ferait un bond et la ville serait plongée dans un état de misère sans commune mesure avec celui qu'elle connaît déjà. Mais voilà, le Chevalier Cannibale veut empoisonner le puits pour éroder la détermination des humains qui pourraient se dresser contre lui et si tel est son choix, les aventuriers seront ceux qui feront le sale boulot.

La première étape de la mission consiste bien entendu à trouver le poison. Le Chevalier Cannibale exige que les PJ se fournissent auprès d'un apothicaire, dont la petite échoppe se trouve dans le quartier de la Chapelle. Morbepoigne leur fournit l'adresse exacte. Si les aventuriers le demandent, on leur indiquera que le propriétaire se nomme Monsieur Blouf (allié de longue date de la Baronnie) et qu'il cédera le poison sans leur faire payer quoi que ce soit. Cela se présente sous la forme d'une petite bouteille pleine d'un liquide rouge sang, qu'il faut manipuler avec grande précaution, car le poison est extrêmement virulent. La boutique se trouve dans le quartier de la Chapelle, zone la plus fréquentée de toute la ville, ce qui laissera aux PJ tout loisir d'observer les étranges habitudes des Moussillonais. L'échoppe se cache au fond d'une ruelle et ne se distingue que par une grande enseigne sur laquelle on reconnaît un crâne et divers ustensiles médicaux. Elle semble déserte, mais c'est le cas de beaucoup des bâtiments censés être habités du quartier. La porte est bloquée par des clous et son ouverture exige de réussir un **test de Force**. Si les PJ l'ouvrent du premier coup, les occupants seront pris au dépourvu. S'il leur faut plus d'une tentative, les aventuriers pourront s'attendre à une embuscade.

Monsieur Blouf n'est plus là depuis longtemps. Il est vrai qu'il vendait autrefois du poison et d'autres choses aux goules de la Baronnie, mais il est mort depuis quelque temps. C'est désormais certains de ses anciens clients qui ont pris possession des lieux : les skavens de la Treizième Griffe. Le Chevalier Cannibale sait parfaitement que les skavens infestent l'échoppe du vieil apothicaire et qu'ils ont créé une fiole de concentré de peste rouge particulièrement puissant, dans l'intention de la répandre en ville. Les hommes-rats sont menés par Iksit, un moine de la peste particulièrement difforme et révoltant, qui voue une haine intense à toute forme de vie autre que les rongeurs. C'est un tueur acharné qui n'hésite pas à découper quiconque interrompt ses travaux. Il est accompagné de quatre soldats skavens, tous conscients de la démence de leur chef, auquel ils se soumettent par crainte. Si Iksit meurt, il y a de bonnes chances pour qu'ils s'enfuient, voire se rendent, mais tant que le moine de la peste est vivant, ils combattront jusqu'à la mort, car ils ont plus peur d'Iksit que de tout ce que pourraient leur faire les aventuriers. Iksit est une créature particulièrement contagieuse, à tel point que tout personnage qui subit un coup critique de sa part doit réussir un **test d'Endurance**, sous peine de contracter la peste rouge.

~ IKSIT ~ MOINE DE LA PESTE

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
34%	25%	30%	41%	40%	25%	29%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	11	3	4	5	0	0	0

Compétences : Connaissances académiques (théologie) +10%, Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie

Talents : Camouflage souterrain, Frénésie, Résistance aux maladies, Sans peur, Vision nocturne

Armure : aucune

Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0

Armes : armes à deux mains

~ GUERRIERS DES CLANS ~

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	25%	30%	30%	40%	25%	25%	15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	9	3	3	5	0	0	0





Compétences : Connaissances générales (skavens) +10%, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Langue (queekish), Natation, Perception, Survie
Talents : Camouflage souterrain, Maîtrise (lance-pierres), Résistance aux maladies, Vision nocturne
Armure : armure légère (veste de cuir et calotte de cuir)
Points d'Armure : tête 1, bras 1, corps 1, jambes 1
Armes : armes à une main, fronde

Les étages, les murs et les meubles de la boutique ont disparu pour laisser place à un laboratoire aussi rudimentaire que puant. Le sol est recouvert de crasse, les skavens dormant dans un immonde tas de paille et de chiffons accumulé dans l'un des coins. Divers ustensiles en verre sont amoncelés sur une table délabrée, appuyée contre un mur. Quiconque s'y retrouve projeté s'exposera aux nombreuses maladies qui fermentent dans les fioles et récipients, en particulier la variole verte (**test d'Endurance** pour ne pas la contracter). Sur une autre table, est étendue une masse de taille plus ou moins humaine, recouverte d'un drap souillé. Sans grande surprise, le voile cache une victime récente de la peste rouge, partiellement disséquée. Les murs sont recouverts de taches de sang et d'étranges symboles creusés dans le plâtre qui s'effrite, tandis que les meubles qui décoraient la boutique ne sont plus que des fragments de bois disséminés au sol ou des pièces de soutien du laboratoire.

L'échoppe de l'apothicaire ne renferme rien de valeur. Une fois que les PJ auront tué les skavens ou qu'ils les auront chassés, ils auront tout loisir de découvrir l'homme à moitié disséqué, de s'exposer à diverses infections en tripotant les fioles et autres obscurs objets scientifiques de fortune et de fouiller ce nid puant de fond en comble. Mais ils pourront trouver une petite bourse accrochée autour du cou d'Iksit (si ce dernier est mort). Elle contient une petite bouteille de bonne facture, probablement une fiole de parfum, récupérée dans la Cité Perdue. Le liquide est rouge sang. Il s'agit d'un échantillon de peste rouge qu'Iksit gardait pour une occasion particulière et que les aventuriers sont censés verser dans le puits pour achever la tâche confiée par le Chevalier Cannibale.

Accomplir la mission

Tuer les skavens est probablement l'étape la plus délicate. Ensuite, il sera facile de s'approcher du puits en faisant semblant de puiser de l'eau pour y verser le contenu de la fiole. Si un PJ tente l'opération de jour, alors que de nombreux paysans y font la queue et que la milice autoproclamée du quartier de la Chapelle garde un œil vigilant, il lui faudra réussir un **test d'Escamotage**. En cas d'échec, ou s'il ne fait aucun effort de discrétion, l'un des roturiers remarquera le geste du personnage et l'accusera de vouloir empoisonner le puits. Sans attendre, un membre de la milice viendra calmer l'agitation et demandera au PJ de s'expliquer. Un **test de Sociabilité** réussi peut apaiser les esprits, mais une émeute ne manquera pas de se développer en cas d'échec, entre les paysans qui accuseront le personnage de tentative d'empoisonnement, ceux qui tenteront de le défendre et ceux qui ont trop attendu depuis leur dernière bagarre générale. Les choses pourront rapidement tourner à l'aigre et les aventuriers auront intérêt à déguerpir au plus vite, à moins d'être en manque de castagne.

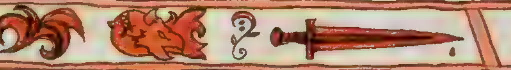
Une fois que le puits est empoisonné, les choses vont vite. La peste rouge s'étend promptement à tout le quartier de la Chapelle et de nombreuses personnes mourront, criminels comme innocents. Il faudra trois à quatre jours pour que l'épidémie se déclare et deux semaines de plus pour qu'elle perde en intensité, période durant laquelle des habitations seront brûlées, des boucs émissaires lynchés, diverses prédictions funestes proférées dans toute la ville, tandis qu'il faudra créer un autre tertre funéraire dans les collines du Charnier. Si les aventuriers ont un tant soit peu de bon sens, ils auront quitté les lieux depuis belle lurette.

Les vases communicants

La Baronnie doit nourrir ses sujets. Les goules sont par nature friandes de chair humaine, c'est pourquoi il leur faut constamment de nouveaux corps à dévorer. Normalement, les morts-vivants peuvent se contenter des quelques victimes qu'ils piègent dans les catacombes, mais la population de goules a augmenté, si bien que la Baronnie doit être régulièrement approvisionnée en chair fraîche pour assurer sa subsistance et éviter que les repas se transforment en pugilats. Le Chevalier Cannibale a probablement besoin des services des aventuriers pour rassasier ses sujets, mais il se contente de leur demander de couler un bateau. L'équipage de la *Vierge Fidèle* est composé de membres des Écorcheurs, bande criminelle particulièrement violente (avec qui les aventuriers ont peut-être déjà eu maille à partir). Le navire est sur le point de quitter le dock nord, le départ étant prévu à minuit. Le Chevalier Cannibale demande à ce qu'il soit coulé dans le port. C'est aux aventuriers de trouver le moyen d'exécuter la tâche, mais la meilleure option consistera probablement à s'infiltrer à bord pour saboter la cale. Si les PJ parlent de faire brûler le navire, le Chevalier Cannibale tentera de les dissuader, car les goules préfèrent la viande crue (il évitera soigneusement de mentionner cela).

Accomplir la mission

La *Vierge Fidèle* est ancrée au dock nord. Bien que quelques Écorcheurs fassent partie de son équipage, la cruelle bande n'est pas particulièrement présente aux abords du navire, car elle ne souhaite pas que ses rivales connaissent l'enjeu de ce bateau. Le





Chevalier Cannibale l'a appris par le biais d'un informateur infiltré chez les Écorcheurs, mais les autres bandes ne savent pas ce que renferme le navire. Les aventuriers peuvent bien entendu changer cette situation. Ils peuvent notamment avertir le Sang d'Argent, qui se fera une joie de couler la précieuse cargaison au fond du port. Tout cela pour dire que le quai de la *Vierge Fidèle* n'est pas particulièrement bien surveillé et que les aventuriers ne devraient pas avoir grand mal à monter à bord. Le navire accueille actuellement cinq Écorcheurs (cf. profil du **naufrageur**, page 233 de *WJDR*), trois sur le pont et un dans la cabine. Le cinquième, que l'on nomme l'Esclavagiste, est dans la cale, où il garde un œil sur le chargement, qui n'est bien entendu qu'un groupe d'esclaves.

Une trentaine d'esclaves est séquestrée dans la *Vierge Fidèle*. Ce sont des hommes et des femmes récupérés lors de divers pillages de pirates, enlevés sur la côte septentrionale de l'Empire et sur les rivages d'Estalie. Ils sont sales et sous-alimentés, certains étant enfermés ici depuis des mois. La destination qui leur est promise est le lointain midi. Ils sont enchaînés à la cale et vivent dans la peur de l'Esclavagiste. Selon les plans du Chevalier Cannibale, les esclaves doivent couler en même temps que le navire, pour que les goules se repaissent allégrement des corps des noyés. Ils sont totalement résignés, à l'exception de l'un d'entre eux. Janeiro, originaire d'Estalie (non combattant), est encore prêt à lutter et suppliera les aventuriers de libérer les esclaves. Il parle correctement le bretonnien et le reikspiel, et houspillera copieusement les PJ s'ils ne défont pas les liens des esclaves, les injuriant à l'estalienne s'ils commencent à saborder le navire en laissant les esclaves dans la cale. Ses remontrances résonnent encore dans la tête, tandis que coule la *Vierge* et que les esclaves disparaissent dans l'onde, impuissants. Si, au contraire, les aventuriers libèrent les esclaves et tentent de les sauver, Janeiro les remercie de tout son cœur, regrettant de ne rien avoir à leur offrir en retour, avant de guider ses compagnons de cellule dans la sécurité toute relative de la ville.

Une fois que l'écueil des Écorcheurs est surmonté, le sabordage de la *Vierge Fidèle* est une opération des plus simples. Il ne faut que quelques rounds de combat pour percer la coque du bateau avec une hache (objet disponible à bord). Personne ne se démènera pour sauver le navire, car la bande des Écorcheurs n'est pas prête à risquer la vie de ses membres pour quelques esclaves misérables. Les injures de Janeiro, condamné à la noyade, risquent de rester gravées dans la mémoire des personnages.

De retour chez le Chevalier Cannibale

Quelle que soit la tâche confiée aux aventuriers par le Chevalier Cannibale, ils auront toujours la possibilité de ne pas l'accomplir. Ils sont peut-être suffisamment corrompus ou désespérés pour satisfaire les attentes du chef mort-vivant et exécuter l'odieuse mission qu'il leur propose. Mais il est également possible qu'ils ne soient pas prêts à se vautrer dans l'horreur pour obtenir la tête de Le Beau et qu'ils décident de quitter le duché bredouilles. Ils ont encore une option : duper le Chevalier Cannibale, lui faire croire que la mission est accomplie, juste le temps de récupérer la tête et de quitter la ville avant que la supercherie ne soit dévoilée. Leur orientation va décider de la conclusion de leur excursion dans le Moussillon, mais également en dire long sur leur véritable personnalité.

Pour pénétrer de nouveau dans la Baronnie, les aventuriers vont devoir recourir aux mêmes moyens que la première fois. Morbepoigne les attend, pour les escorter jusqu'à la cour du Chevalier Cannibale où ce dernier leur demandera s'ils ont bien

~ La Vierge Fidèle ~

Pont supérieur

Pont intermédiaire

Quai

Pont principal

Pont inférieur

Coupe latérale

Légende — Échelle en mètres : 0, 4, 8, 12, 16, 20

- 1 – Cabine de l'équipage
- 2 – Grande cabine
- 3 – Petite cabine
- 4 – Réserve
- 5 – Cabine de l'Esclavagiste
- 6 – Cale principale (esclaves)
- E – L'Esclavagiste
- É – Écorcheur
- Trappe donnant sur la cale
- Barre du navire
- Échelle
- Escaliers (flèche vers le haut)
- Porte





accompli la mission. S'ils n'ont rien fait, il le saura, mais s'ils ont finement simulé (en volant le poison sans le jeter vraiment dans le puits, en persuadant Geffroy de fuir la ville avant que le Chevalier Cannibale ne le rattrape ou en délivrant les esclaves avant de couler la *Vierge Fidèle*, entre autres subterfuges), il les croira sur parole car il est persuadé que personne n'osera le duper. S'il est satisfait, il appellera Morbepoigne, qui se présentera avec la tête de Le Beau. Celle-ci est en piteux état de décomposition, les yeux étant noirs et desséchés, tandis que la peau est grise, visqueuse et toute ridée. L'odeur est abominable, mais il s'agit bien de la tête de Le Beau, que les aventuriers ont eu toutes les peines à obtenir. Morbepoigne escortera les PJ jusqu'à la surface et, avant de prendre congé, il leur conseillera de ne pas revenir, car le Chevalier Cannibale n'est pas toujours aussi accueillant.

RETOUR À LA LUMIÈRE

Si les aventuriers ont survécu à leur petite escapade à Moussillon, il est temps pour eux de retrouver la civilisation. Le meilleur moyen de quitter la région consiste à longer la côte vers le sud, jusqu'à Bordeleaux, mais les personnages souhaiteront peut-être prendre le nord, jusqu'à Lyonesse, ou se rendre à la tour de garde d'Auferic, qui fut leur première étape dans le duché. Quoi qu'il en soit, le voyage s'avère relativement banal, à moins qu'ils se soient attiré les foudres de quelque résident du duché, qui profite de l'occasion pour se venger.

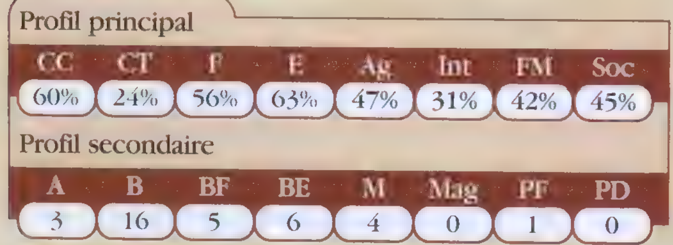
S'ils ont tué ou contrarié Aucassin au château Hane, Gefrelar, le plus fidèle chevalier du vampire, ne laissera pas passer sa chance de les attaquer. Gefrelar est un chevalier mince et grand, en armure de métal noir. Sur son bouclier et sur la barde de sa monture, il arbore une fleur noire sur fond blanc. Gefrelar est resté un homme d'honneur dans la bataille, c'est pourquoi il se poste en plein milieu de la route et interpelle l'aventurier qu'il considère comme le principal responsable du forfait lésant son maître. Gefrelar est accompagné de quatre chevaliers montés, qui assisteront au duel. Si aucun autre PJ n'intervient, ils ne bougeront pas, se contentant de repartir d'un pas solennel, que Gefrelar l'emporte ou non. Si les aventuriers s'en prennent à Gefrelar, les chevaliers se joignent au combat. Dans le cas contraire, Gefrelar n'est venu collecter qu'une vie et s'en ira tranquillement avec ses compagnons une fois le travail accompli.

Les chevaliers d'Aucassin

Si les PJ ont courroucé ou offensé Aucassin, Gefrelar et quatre chevaliers les retrouvent sur la route.

– GEFRELAR –

Race : humain (Moussillon)
Carrière : Chevalier du Royaume (ex-Chevalier errant)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
60%	24%	56%	63%	47%	31%	42%	45%

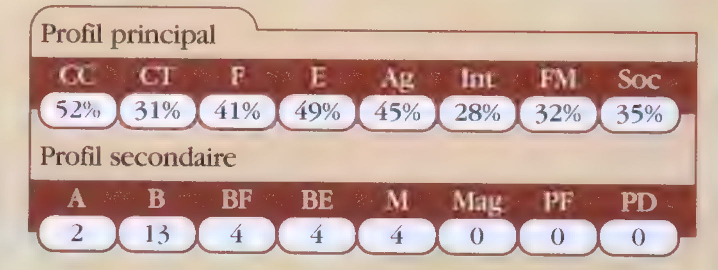
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	16	5	6	4	0	1	0

Compétences : Commandement, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique +10%, stratégie /tactique), Connaissances générales (Bretonnie), Dressage, Équitation +10%, Esquive +10%, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien, reikspiel), Perception, Soins des animaux, Survie
Talents : Coups puissants, Étiquette, Force accrue, Grand voyageur, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes), Sain d'esprit, Vertu du chevalier, Vertu de l'idéal
Règles spéciales : Gefrelar bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : arme à une main (hache), lance, bouclier
Dotations : destrier avec selle et harnais

– CHEVALIERS DE GEFRELAR –

Race : humain (Moussillon)
Carrière : Chevalier (ex-Écuyer)



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52%	31%	41%	49%	45%	28%	32%	35%

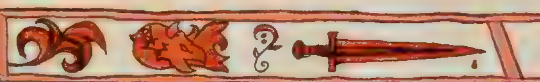
Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	4	4	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique +10%, stratégie/tactique), Connaissances générales (Bretonnie), Dressage, Équitation +10%, Esquive, Langage secret (langage de bataille), Langue (bretonnien, reikspiel), Perception, Soins des animaux
Talents : Coups puissants, Étiquette, Guerrier né, Maîtrise (armes de cavalerie, armes lourdes, fléaux), Sain d'esprit
Règles spéciales : les chevaliers de Gefrelar bénéficient d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Bretonnie) liés au Moussillon.
Armure : armure lourde (armure de plaques complète)
Points d'Armure : tête 5, bras 5, corps 5, jambes 5
Armes : arme à une main (épée), fléau, lance, bouclier
Dotations : destrier avec selle et harnais

Si d'un autre côté, les aventuriers ont dupé le Chevalier Cannibale sur l'accomplissement de leur mission, un contingent d'assassins goules (cf. page 83) est dépêché pour les massacrer. Ces morts-vivants n'ont aucun honneur, ni de code martial comme le violent Gefrelar. Leur but est de suivre les aventuriers pour pouvoir les assassiner dans leur sommeil. Il s'agit de trois goules parfaitement formées au meurtre, qui n'abandonneront pas la traque tant que les personnages seront encore vivants et elles, animées. Si les aventuriers se sont à la fois attiré les foudres d'Aucassin et du Chevalier Cannibale, ce sont les goules qui attaqueront, les représailles de Gefrelar devant alors attendre une autre occasion.

Si les aventuriers n'ont pas de différend avec ces personnalités ou qu'ils ont survécu aux conséquences, ils atteindront la frontière avec le duché de Bordeleaux ou de Lyonesse. Leur dernière tribulation viendra des chevaliers et hommes d'armes du Cordon Sanitaire, pour qui les aventuriers ont tout l'air du genre d'individus qu'il faut empêcher de passer la frontière. Les chevaliers du Cordon (cf. **Les chevaliers d'Aucassin** pour ce qui est du profil) prennent leur mission très au sérieux et l'un d'entre eux, accompagné de quelques hommes d'armes (cf. profil








de l'**homme de main**, page 232 de *WJDR*) viendra à la rencontre des PJ juste avant que ces derniers atteignent la frontière. Ils n'ont aucun scrupule à tuer des personnes susceptibles de propager une épidémie ou la malédiction hors du Moussillon. Les aventuriers auront la possibilité de présenter la lettre du duc de Lyonesse. S'ils disposent à la fois de cette autorisation et de la tête de Guido Le Beau, ils pourront traverser le Cordon sans encombre. S'ils ne présentent pas la lettre ou qu'ils n'ont pas la tête, le chevalier ordonnera à ses hommes d'attaquer les aventuriers. Le chevalier n'a pas l'intention d'arrêter les aventuriers, leur mort suffisant à assurer qu'ils n'infectent personne. Il peut d'ailleurs s'agir d'Auferic, auquel cas le fait d'avoir déjà rencontré les personnages ne l'influencera aucunement. Si les PJ parviennent à négocier ce dernier écueil, ils pourront laisser le Moussillon derrière eux. Qu'ils disposent ou non de la tête de Guido Le Beau, sortir indemnes du duché est une prouesse en soi.

ÉPILOGUE

Si les PJ n'ont pas la tête de Le Beau, c'est à eux de décider de la suite des événements. Le duc Adélard goûtera peu de leur visite à la cour s'ils arrivent bredouilles. En revanche, il y aura toujours un noble ou un roturier prêt à se payer les services d'un groupe d'aventuriers.

Si les personnages disposent de la tête de Le Beau, ils peuvent retourner au château de Lyonesse pour la remettre au duc Adélard. À partir de là, le duc fait appeler dame Augustine pour lui demander d'identifier l'objet, ce qu'elle fera avant de s'évanouir devant l'horreur de la chose. Adélard remet alors fièrement un grand parchemin aux aventuriers, par lequel il leur cède le vallon de Carlaon, petit domaine du Lyonesse avec son propre fort, et le droit de collecter les impôts auprès des paysans du cru. Comme l'atteste ce document, les PJ vont devenir propriétaires de ces terres, léguées par le duc Adélard. En toutes petites lettres, sont également mentionnés les devoirs des acquéreurs : acquitter les taxes et assurer la main-d'œuvre requises par le duc Adélard. Les aventuriers ne sont aucunement faits nobles par le biais de ce document, pas plus qu'ils n'ont le moindre statut privilégié en dehors du vallon de Carlaon. Adélard remercie chaleureusement les personnages et exprime sa grande satisfaction à savoir Le Beau mort, puis il leur souhaite bonne fortune et prend congé.

Comme on peut s'y attendre, le vallon de Carlaon est la parcelle la moins fertile de tout le Lyonesse. Il s'agit d'un val rocailleux à proximité de la côte, où les ajoncs sont bien la seule chose qui pousse. On n'y trouve pas le moindre paysan, car les champs sont inexistants et le milieu ne se prête pas à l'élevage. Le vallon de Carlaon dispose bien d'un fort, laissé à l'abandon depuis si longtemps que tout ce qui reste debout se résume aux fondations en ruine de son unique tour. L'endroit pourrait cependant constituer le quartier général des aventuriers. Ils pourraient également escroquer quelqu'un en lui cédant les titres en échange de quelque service, mais pour le reste, le vallon n'a pas la moindre valeur. L'optimiste ne manquera pas de noter que cette terre est plus viable que n'importe quel site du Moussillon.

~ RÉCOMPENSES ~

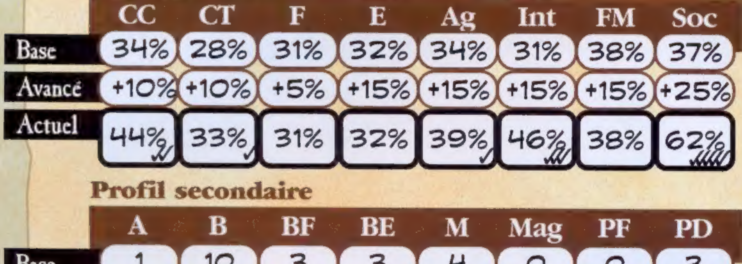
Au fil de cette aventure, les personnages devraient recevoir entre 100 et 300 points d'expérience par chapitre, les plus belles récompenses revenant aux groupes qui parviennent le mieux à naviguer dans cette myriade d'écueils et de mésaventures. Accordez 50 à 100 points d'expérience supplémentaires aux personnages qui auront réalisé l'un des actes suivants : démasquer le vampire et libérer la tapissière qu'il séquestre, trouver une issue pacifique au conflit entre les deux villages et obtenir la tête de l'agitateur sans commettre d'ignominie.




MARIE ALIAS «ROLAND» CHARLATAN HUMAIN

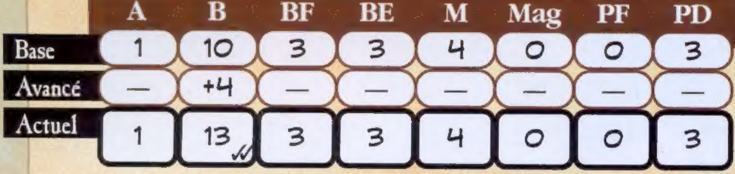
Carrière : Charlatan (ex-Agitateur)
Race : humaine (Bretonnie)

Profil principal



	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	34%	28%	31%	32%	34%	31%	38%	37%
Avancé	+10%	+10%	+5%	+15%	+15%	+15%	+15%	+25%
Actuel	44%	33%	31%	32%	39%	46%	38%	62%

Profil secondaire



	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	10	3	3	4	0	0	3
Avancé	—	+4	—	—	—	—	—	—
Actuel	1	13	3	3	4	0	0	3

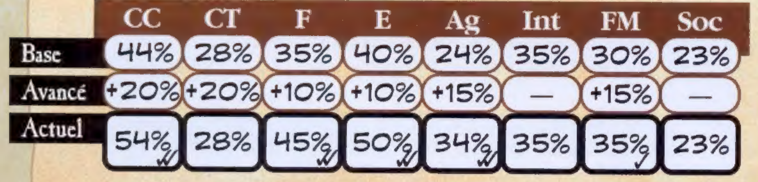
Compétences : Baratin, Charisme, Commérage, Connaissances académiques (droit, histoire), Connaissances générales (Bretonnie), Dissimulation, Déguisement, Langue (bretonnien, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Perception +10%
Talents : Code de la rue, Éloquence, Fuite, Réflexes éclair, Sang-froid, Sociable
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)
Dotations : sac à dos, couverture, outre, 1 semaine de rations, chope en bois, couverts en bois, vêtements confortables, 7 ensembles de vêtements communs, 4 ensembles de beaux atours, faux documents, liasse de tracts, 4 bouteilles d'eau colorée, 4 bouteilles de poudre colorée

Marie fut emmenée à Marienburg par sa famille alors qu'elle était encore adolescente. Elle y trouva un monde nouveau, où les paysans n'étaient pas tenus de se casser les reins à trimer, où les femmes n'étaient pas si mal traitées. Cette expérience changea le cours de sa vie. Elle abandonna ses parents pour hanter les rues telle une orpheline, glanant son éducation au gré des vents et des personnes rencontrées. À l'âge de seize ans, elle était capable de lire, pratiquait trois langues et voulait soustraire la Bretonnie à ses propres griffes. Elle se déguisa en homme et revint dans sa patrie, avec l'intention de fomenter une révolte paysanne. La jeune femme œuvra pendant deux années durant lesquelles elle rallia des roturiers à sa cause, jusqu'à ce qu'un nobliau débarque avec un détachement de chevaliers pour massacrer tout le monde, à l'exception de Marie, qui s'était cachée dans une cave. Comprenant que la tâche était d'une ampleur qu'elle n'avait pas imaginée, elle décida de gagner de l'argent en se faisant passer pour une guérisseuse. C'est ainsi qu'elle voyage désormais de village en village, offrant ses panacées à ceux qui ont les moyens de se les offrir. Elle espère rassembler suffisamment de fonds pour armer dignement ses paysans.

NORWIK VÉTÉRAN NAIN

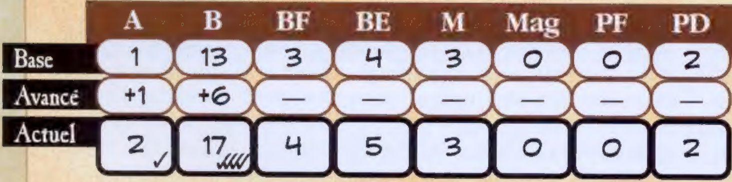
Carrière : Vétéran (ex-Combattant des tunnels)
Race : nain

Profil principal



	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	44%	28%	35%	40%	24%	35%	30%	23%
Avancé	+20%	+20%	+10%	+10%	+15%	—	+15%	—
Actuel	54%	28%	45%	50%	34%	35%	35%	23%

Profil secondaire



	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	13	3	4	3	0	0	2
Avancé	+1	+6	—	—	—	—	—	—
Actuel	2	17	4	5	3	0	0	2

Compétences : Connaissances générales (Empire, nains), Escalade, Esquive, Filature, Langue (bretonnien, khazalid, reikspiel), Métier (mineur), Orientation, Perception
Talents : Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Force accrue, Fureur vengeresse, Résistance à la magie, Robuste, Sang-froid, Savoir-faire nain, Sens de l'orientation, Valeureux, Vision nocturne
Armure : armure moyenne (armure de mailles complète)
Points d'Armure : tête 3, bras 3, corps 3, jambes 3
Armes : arme à une main (hache), arbalète et 10 carreaux, bouclier
Dotations : sac à dos, couverture, outre, 1 semaine de rations, chope en bois, couverts en bois, vêtements communs, grappin, 10 mètres de corde, bouteille d'alcool de bonne qualité

Alors que Norwik se rendait à Middenheim pour prêter main-forte à la cité des humains, son unité fut prise dans une embuscade orque qui le fit prisonnier. Il s'était alors résolu à assurer le plat de résistance de leur prochain repas, mais il se passa une chose étrange : les orques furent attaqués par un groupe d'hommes-bêtes. Les peaux-vertes prirent la fuite vers l'ouest, dans les montagnes, le trimballant comme un sac de vivres. Une fois là-bas, Norwik parvint à s'extirper de leurs griffes et pour les semer, il dut traverser tout le massif, jusqu'en Bretonnie. Il n'est pas vraiment fixé sur cette contrée, mais maintenant que la Tempête du Chaos est terminée, il n'a nulle part où aller et rien à se mettre sous la dent.

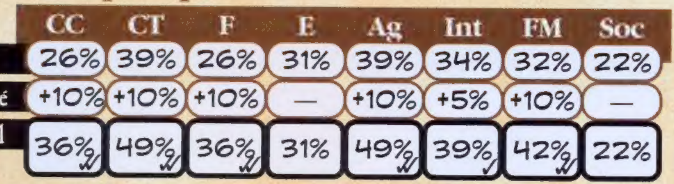





GALDERN
HORS-LA-LOI HUMAIN

Carrière : Hors-la-loi (ex-Bûcheron)
Race : humain (Bretonnie)

Profil principal



	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	26%	39%	26%	31%	39%	34%	32%	22%
Avancé	+10%	+10%	+10%	—	+10%	+5%	+10%	—
Actuel	36%	49%	36%	31%	49%	39%	42%	22%

Profil secondaire



	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	11	2	3	5	0	0	2
Avancé	+1	+3	—	—	—	—	—	—
Actuel	2	14	3	3	5	0	0	2

Compétences : Alphabet secret (rôdeur), Commérage, Connaissances générales (Bretonnie, Empire), Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Esquive, Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (bretonnien, reikspiel), Perception, Pistage
Talents : Acuité visuelle, Adresse au tir, Camouflage rural, Course à pied, Maîtrise (armes lourdes), Sixième sens
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée), arme à deux mains (hache à deux mains), arc et 10 flèches, bouclier
Dotations : sac à dos, couverture, outre, 1 semaine de rations, chope en bois, couverts en bois, vêtements communs, nécessaire antipoison

Galdern n'a jamais fait confiance à la noblesse de Bretonnie, qui est selon lui aussi vile et dangereuse que les peaux-vertes. C'est ainsi qu'il a préféré se renfermer sur lui-même et se retirer dans les forêts qu'il aime tant. Tout changea le jour où il fut témoin de la préparation du bûcher d'une jeune femme. Quelques chevaliers suffisants se gaussaient des protestations de la condamnée et semblaient prendre plaisir à l'événement. La fille était particulièrement jolie et pendant quelques instants, elle porta son regard implorant en direction du bûcheron pourtant dissimulé. Il tomba aussitôt sous le charme. Galdern jaillit de la lisière de la forêt en brandissant son énorme hache et parvint à faire tomber l'un des nobliaux de sa monture, puis à trancher la jambe d'un autre. Dans la confusion, il attrapa la jeune femme et repartit avec elle dans les bois. Les deux fugitifs coururent pendant deux jours, jusqu'à ce qu'ils se sentissent loin de toute menace. Puis, la fille eut un geste fort malheureux : elle lui montra ses tentacules. Galdern l'égorgea sur place, achevant la tâche des chevaliers. Il est toujours en fuite.

GREGOR
VOLEUR HUMAIN

Carrière : Voleur (ex-Trafiquant de cadavres)
Race : humain

Profil principal

	CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
Base	37%	35%	34%	33%	30%	41%	27%	34%
Avancé	+10%	+10%	+5%	+5%	+25%	+10%	+10%	+10%
Actuel	42%	40%	39%	33%	45%	46%	37%	44%

Profil secondaire



	A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
Base	1	13	3	3	4	0	0	2
Avancé	—	+4	—	—	—	—	—	—
Actuel	1	15	3	3	4	0	1	2

Compétences : Alphabet secret (voleur), Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Crochetage, Déplacement silencieux, Dissimulation, Escalade, Évaluation, Fouille, Langue (bretonnien, reikspiel), Marchandage, Perception
Talents : Connaissance des pièges, Fuite, Intelligent, Résistance aux maladies, Sain d'esprit, Tireur d'élite
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)
Dotations : sac à dos, couverture, grappin, lanterne et huile pour lampe, outils de crochetage, piolet, sac, pelle, outre, 1 semaine de rations, chope en bois, couverts en bois, vêtements communs, 10 mètres de corde

Jeune homme, Gregor voyait déjà l'honnête travailleur comme un homme qui perdait son temps. Pourquoi se contenter de quelques sous par jour quand on peut ramasser une fortune en retournant une tombe. D'accord, cela n'a rien d'agréable, mais une fois qu'on s'habitue à l'odeur, on trouve plein de choses intéressantes dans la terre. Tout se passait bien jusqu'à ce qu'un jour, il découvrît avec horreur que le contenu d'un des cercueils forcés n'était pas tout à fait mort. Il avait la pâleur de la mort, mais il bougeait. Terrifié, il fuit le cimetière, et l'Empire du même coup. Il ne s'arrêta pas de courir avant d'avoir atteint la Bretonnie. N'ayant pas de métier, il se fit voleur pour joindre les deux bouts. Mais il semble attirer les ennuis, avoir le don pour toujours se retrouver où il ne faut pas.


Couronne
Gisoreux
Bretonnie

UNE TERRE SOUILLÉE

Le Moussillon est une contrée maudite placée sous les sceaux du mal et de la mort. Depuis des années, ce duché désolé et suppurant semble même vouloir se débarrasser de ses vermines les plus dégoûtantes. Mais une nouvelle force vient de faire son apparition, un ennemi capable de plonger la Bretonnie dans la guerre. C'est sur cette toile de fond que les personnages joueurs découvrent le Moussillon, dans toute sa laideur.

Dans *Le Duché des Damnés*, les personnages joueurs sont engagés par un puissant noble et chargés de lui rapporter la tête d'un vil agitateur, Guido Le Beau. Suivant sa trace, il devient évident que le criminel a cherché à se réfugier au Moussillon. S'aventurant dans cette région sauvage, ils vont devoir lutter contre les paysans et les nobles du duché, pour finalement se retrouver dans la cité de Moussillon. Une fois là-bas, ils seront mêlés à une intrigue et une enquête complexes, devront déjouer les machinations de pirates, d'assassins et des forces blasphématoires qui agitent le Duché des Damnés. Mais fuir Moussillon n'est pas une tâche aisée et il leur faudra d'abord mettre la main sur la tête de leur proie.

Le Duché des Damnés est une aventure pour *Warhammer, le Jeu de Rôle*, conçue pour donner vie à l'une des pires provinces de Bretonnie. En plus de l'aventure, ce guide décrit le Moussillon, son histoire, son peuple et sa politique. Vous y trouverez de nouveaux monstres, comme les hommes gris, de nouvelles maladies, comme la fièvre rouge et le croup des marais, ainsi que deux carrières inédites : la Grenouillère et le Maresquier. Enfin, ce supplément présente les profils et histoires de toutes les personnalités de cette contrée fétide.

Les héros survivront-ils assez longtemps aux terreurs du Moussillon pour ramener la tête de Guido Le Beau ? C'est ce que vous découvrirez dans le *Duché des Damnés*.

L'AVENTURE VOUS ATTEND !

WARHAMMER SUR LE WEB: WWW.WARHAMMERJDR.FR; EN ANGLAIS: WWW.BLACKINDUSTRIES.COM



Black Industries

BL PUBLISHING

Bibliothèque INTERDITE

